



Ansvh. udgiver Klaus Nordfeld

Chefredaktør Søren Bang Hansen

Medarbejdere
Jakob Sloth
Lars Jørgensen
Rasmus Bertelsen
Peter Juul
Christian Sparrevohn
Mads Pedersen
Adam Nelleman
Mel Croucher (England)
Jeff Minter (England)

Tegninger Peter Hvidtved Jesper Laugesen, m.fl.

Redaktion Computer ACTION Forlaget Audio A/S St. Kongensgade 72 1264 København K. Tlf: 33 912833 Fax: 33 910121 Giro: 9 40 60 77

Produktion
InSats
Niels Ingemann
Grafisk Design
Partner Repro
Aalborg Stiftsbogtrykkeri A/S
Skovs Bogbinderi

Distribution DCA, Avispostkontoret

Annoncer Dansk Selektiv Presse St. Kongensgade 72 1264 København K. Tlf: 33 113283

ABONNEMENT: Yvonne Larsen Tlf: 33 912833

Computer ACTION er et uafhængigt magasin uden tilknytning til nogen virksomhed eller noget enkelt computermærke.

Hvis du har kritik eller nye ideer og forslag til bladet, så kontakt redaktionen på ovenstående adresse. Har du mod på, og evner til, selv at skrive artikler til CA, hører vi gerne fra dig.

Vi henleder iøvrigt opmærksomheden på læserspalterne Mailbox, Apropos, Action Tips og Læsermarked. CA er også *dit blad. Brug det!* **VELKOMMEN**

GAMES EVIEW

Det ligger åbenbart i tiden. De store banker fusionerer, alle forbereder sig på det indre marked.... og her på Computer ACTION har vi netop opkøbt vores eneste konkurrent. Det er med stor glæde, at vi hermed kan byde velkommen til alle Game Preview's abonnenter!

Der skulle være en god chance for, at I kommer til at føle jer hjemme. Computer ACTION bliver nemlig lavet af det samme team der startede Game Preview, og de to blade minder derfor meget om hinanden.

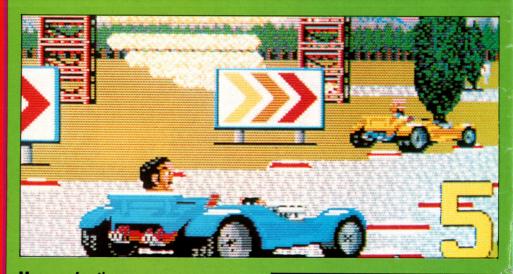
Fra og med dette nummer er det hele samlet i Computer ACTION og det betyder, at vi nu har flere abonnenter end noget andet computerblad i Danmark – nogensinde!

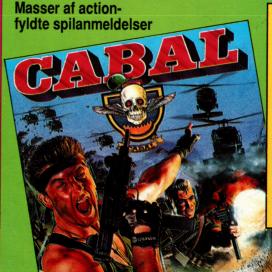
Men selvom vi er blevet store, så dropper vi ikke den tætte

Men selvom vi er blevet store, så dropper vi ikke den tætte kontakt med læserne. Det er jo netop jer, der har gjort bladet så levende og interessant. CA vil fortsat være bladet, der sætter LÆSERNE i højsædet. Vi glæder os derfor også til at høre de mange nye abonnenters meninger og forslag til, hvordan bladet kan blive endnu bedre.

Rigtig god fornøjelse!

Søren Bang Hansen Chefredaktør





	and the same of					
A	\sim TI		I TES	T 1	NID	FV
Δ		UIN			NIJ	-x
	\mathbf{v}					

FEATURES



10 POLITI MOD CRACKERE

Vi rapporterer fra et stort internationalt crackermøde, som endte i kaos, da politiet iværksatte en razzia. Læs den spændende beretning, og hør omverdenens kommentarer til denne enestående begivenhed.



18 FUTURE CHOK

Hvordan bliver fremtidens underholdning? Vi skiller science- fiction fra sciencefact, og giver dig et overblik over, hvad du kan vente dig af de kommende år. Ganske simpelt utroligt!

14 SUPER GRAFIK

Vi besøger landets førende leverandør af fantastiske computer- billeder og animationer, som du kender dem fra reklamefilmenes verden. Læs alt om, hvordan den fantastiske grafik bliver til.

SPIL

37 ACTION TEST

Spilanmeldelser på stribe. Vores ansete anmelderhold tjekker markedets nyeste spil til C64, Amiga, PC og ST.



30 THE MAGIC ONE

Troldmanden Istarion er tilbage med flere anmeldelser, læserbreve og tips. Fantasy-sektionen er også godt kørende med nyheder og en anmeldelse af et dansk rollespil.

34 ACTION TIPS

Danmarks smarteste snydehjørne er på pletten igen med flere tricks, tips og gemene snyderier til alle de nye og populære spil.



RUBRIKKER



4 NEWSDESK

Hede previews og eksklusive nyheder i spandevis. Nu i et nyt og spændende design.

24 MAILBOX

Læsernes egne sider, hvor alt kan ske. Ucensurerede breve, tegninger, vitser og meget andet godt. Danmarks bedste brevkasse skrevet af Danmarks bedste læsere.



13 DEMO

Nyt fra demoernes forunderliae verden.

28 LÆSERMARKED

Læsernes mødested for køb, salg, bytte og udveksling af livsvigtige informationer.

54 APROPOS

Jeff Minter anklager nutidens spil. De er kedelige og uoriginale, siger han. Hvorfor? Se side 54...

ews desk

Skøre licenser

Eller i hvert fald utraditionelle! På det område indtager CRL en ubestridt førsteplads. For det første er der licensen over det berygtede mande-blad "Playboy". Jo, det måtte komme. Utroligt nok kommer spillet til at hedde Playboy Golf, og den eneste sammenhæng med bladet bliver nogle efter sigende meget letpåklædte caddies. Kommer snart til Amiga, ST og PC.

CRL har også opsnappet licensen til intet mindre end -Coca cola. Nu spørger du måske dig selv, hvordan man bærer sig ad med at lave et spil over en læskedrik, og CRL stiller sikkert sig selv det samme spørgsmål. I hvert fald vil de ikke oplyse noget som helst om gameplayet i deres kommende cola-spil...

Viz er titlen på et engelsk tegneserieblad med et övervejende sjofelt indhold. Virgin har besluttet, at nu skal bladet omsættes til computerspil. Tsk,









Video, video...

Electronic Arts har netop annonceret udgivelsen af **Deluxe Video III** til Amiga. Det nye video-redigerings proram understøtter alle Amigas grafik modes (incl. HAM, es og interlace), super bitps, hurtig animation, MIDI put og IFF lyd-filer. Prommet har et meget bruvenligt interface, og benes som det perfekte supnent til Deluxe Paint III. n sædvanlig er der muligfor billige updates, hvis du vejen har et af de tidligere grammer i Deluxe Video

ogrammet kræver 1 me-



Back to the Future

Michael J. Fox (alias Alex P. Keaton) har trukket sig tilbage fra skuespiller hvervet. Hvis du vil nyde den lille stjernes sidste optræden, så glæd dig til et snarligt gensyn med Marty McFly, når Back To the Future II - Paradox dukker op... i biograferne og hos din spilforhandler.

Filmen fortsætter, hvor 1'eren slap. Marty og professor Emmett Brown ("Doc") rejser denne gang ud i fremti-

den, hvor hans ærkefjende Biff har giftet sig med hans mor og er blevet den mægtigste mand i verden. Noget må gøres! Hvad, det får du at se når filmen kommer til landet.

Back to the Future III er jøvriat allerede færdig. Den blev indspillet samtidig med II'eren, men der går nok mindst et år, før den bliver udgivet.

Det er Mirrorsoft, der har opsnappet licensen til Spielbergs meget lovende II'er, så lad os håbe de klarer det bedre end Electric Dreams, der fik et meget dårligt spil ud af den første "Future" film. Spillet udkommer i starten af det nye år.

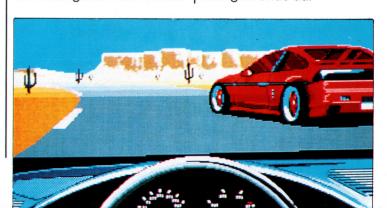
Biljagter

Indtil nu har racerspil kun bestået af en række biler, der kører rundt og rundt på en bane, og konkurrerer om at komme først i mål. Men nu kan vi godt begynde at glæde os til bilspil med handling...

Det var Chase HQ., der startede det hele. Efterfølgeren er allerede dukket op i arcadehallerne, og Oceans konvertering af originalen er færdig, når du læser dette. Spillet er en biliaat, hvor du i den patruljebil skal indhente forbrydere og køre ind i deres flugtbil, indtil de overgiver sig. Spillet virker ekstremt lovende, og forventningerne blev skruet

yderligere i vejret, da vi så Oceans fænomenale Batmobil-scene i "Batman: The Movie". Absolut værd at holde øje med!

Men franskmændene er også med på vognen (ha ha). Infogrames er klar med Highway Patrol 2 - endnu en biljagt, hvor du er på jagt efter en berygtet forbryderbande. Fra samme firma kommer Chicago 90, som umiddelbart lyder meget originalt. Her kan du nemlig selv vælge side: som gangster skal du undgå politbiler og vejspærringer, mens du som politi har hele 6 biler, du kan sætte ind i jagten. Spillet kom for sent til anmeldelse. men det vi nåede at se, så ikke særlig lovende ud.



Another fine mess...

CRL forbereder et spil over verdens største komikerpar, Gøg og Gokke. Der er tidligere lavet et spil over de to S/H komikere, men det blev mildest talt en fiasko. I det hele taget lader det til, at det er svært at få gode spil ud af gode komikere. US. Gold forsøgte sig for et par år siden med et spil over selveste Chaplin, og det udmundede i en regulær katastrofe af et spill Det skal blive spændende at se, om CRL klarer sig bedre.



Spectrum Holobyte har modtaget adskillige priser for deres meget autentiske (men ikke særligt underholdende) F16 simulator, Falcon. I disse måneder lægger det amerikanske spilfirma sidste hånd på en slags "fortsættelse", som de har valgt at kalde Flight of the Intruder. Spillet indeholder et mere kompliceret kamp-område, og frem for at smadre så meget fjendtligt materiel som muligt, er hovedvægten lagt på overlevelse og sikker hjemvenden. Kedeligt? Det vil kun tiden vise.



Alsidigt

3D racerspil er absolut ikke

noget nyt, men Drivin' Force

(Apostroffer er checkede,

som i Hard Drivin') fra Digital

Magic tegner alligevel til at

blive et ret imponerende spil.

Her får du nemlig chancen for

at styre hele 6 forskellige køretøjer gennem 5 varierede ter-

ræn-typer. Formel 1, buggy,

lastbil, motorcykel, jetski... ørken, asfalt, snestorm... Hvis gameplayet virkelig varierer i takt med de ydre forhold, så må Drivin' Force betegnes som adskillige spil i eet. Det spændende bliver så, om kvaliteten kan måle sig med de mange andre bilspil, der

ser dagens lys i disse måneder.

ræs



Nyt fra 16 Blitz

Virgin/Mastertronics nye label for billige 16-bit spil er nu klar med en ny bunke titler. Og mange af dem lyder til at være overraskende avancerede, når man tager prisen i betragtning. Hunter Killer (Amiga, ST) er endnu en ubåds simulator, som foregår under 2. verdenskrig. Conflict (PC, Amiga, ST) er noget så sjældent som en politisk simulation over den delikate magtbalance i Mellemøsten. Men det mest interessante spil må nok være Whodunnit (Amiga, ST, C64). Programmøren er nemlig ingen ringere end Mike Singleton, som alle garvede spillere sikkert husker fra "Lords of Midnight" serien. Whodunnit er et detektiv mysterie med masser af god grafik og digitaliseret lyd. Alle disse spil koster ca. 80 kroner. Et modiat initiativ fra Virgin - vi glæder os til at se, om spillene er lige så gode som de lyder.



Whodunnit.

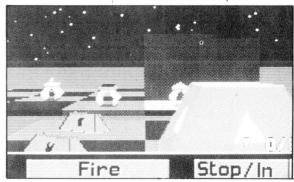


Palace på PC

Engelske Palace software har netop udgivet 3 af deres mest populære titler til PC. Barbarian er et af dem, og Palace praler i deres pressemeddelelse med, hvordan dette spil blev forbudt af den tyske regering pga. den blodige halshugnings sekvens (se censurartiklen i CA3). Med i samme pakke får man Sacred armour of Antiriad, som er et arcade adventure. Samtidig udgiver Palace også Barbarian II til PC, og de lover i pressemeddelelsen, at "spillet vil blive solgt i den berygtede Maria Whittaker æske, som bl.a. indeholder en stor farveplakat". Så er I advaret!

Sentinel II?

Alle garvede C64-ejere husker sikkert Sentinel. Dette kultspil var for 64'eren, hvad Populous idag er for Amigaen. Hvis dutror vi nu skal til at annoncere Sentinel 2, så tager du faktisk fejl. Men Tower of Babel minder i sin stil meget om det klassiske 8-bit spil. Det udgives af Rainbird, og programmeres af Pete Cooke, som nok er mest berømt for spil som Tau Ceti og Academy. Her er tale om et grafisk "puzzle game", hvor du styrer nogle robotedderkopper rundt mellem nogle mystiske tårne. Det er et af de spil, som er umulige at forklare, før man selv har prøvet dem. Så hvis du vil vide mere om Tower of Babel, må du vente, indtil vi modtager vores anmelderkopi.



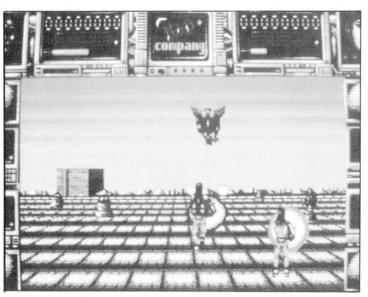
ews desk

3D blasters

Space Harrier II (testet i sidste nummer til Megadrive) er på vej til hjemmecomputerne. Det er Grandslam der har snuppet licensen til det klassiske arcadespil, hvor du styrer en skydende jet-mand rundt på en 3D-scrollende skærm. Du bliver konstant bombarderet af diverse uhyrer, som du

enten skal undvige eller sky-

Du er med andre ord kommet i rigtig dårligt selskab, og det er derfor meget passende, at Logotron har kaldt deres Space Harrier kopi for Bad Company. Spillet er ikke noaen officiel licens, men det kunne lige så godt hedde Space Harrier III. Den eneste forskel er, at man i Logotrons spil kan spille to på samme tid.



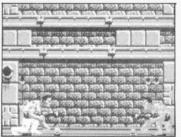
Bad Company.

Weird, weird...

Kan du husker Herman Serrano? Ham med den psykedliske grafik i Weird Dreams. Månedens gode nyhed er at dette grafiske stortalent stadig er aktiv indenfor spilbranchen. Spillet han arbejder på i øjeblikket hedder Atomic Lunch (arbejdstitel), og grafisk tegner det til at blive mindst lige så originalt som Weird Dreams. Lad os håbe at gameplayet bliver bedre.

Atomic Lunch er et actionspil med flere levels og en del små puzzles, der skal løses for at komme videre. Plottet omhandler bl.a. en muteret videnskabsmand, som du selvfølgelig skal bekæmpe. Men hvis vi kender Herman ret, vil spilleren løbe ind i masser af ubehagelige overraskelser undervejs.





Atomic Lunch.

tegne-seriehold

Et af USA's tvivlsomme bidrag til verdenskulturen er Marvels teaneserieverden. Marvel-figurer som Hulk, Spiderman, og hvad de nu ellers hedder, har for længst fået deres egne adventurespil, og nu er Empire klar med et arcadespil, hvor heltene er ingen ringere end Spiderman og Captain America. **Dr. Dooms Revenge** er et tegneserieagtigt arcade-adventure med masser af hårdtslående action. Kommer snart til alle populære computere.

Gør-det-selv

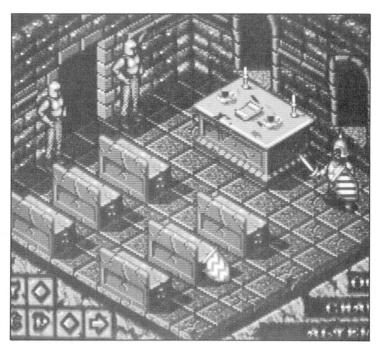
Den populære, og efter sigende meget avancerede, ST spilgenerator STOS (ST Operating System) fra Mandarin Software kommer nu til Amiga. Amiga-versionen er programsat til januar, men Mandarins Ann Creassey siger til CA, at et mere "realistisk" bud på en udgivelses dato er engang i marts.

AMOS skulle under alle omstændigheder være værd at vente på for alle de Amigaejere, der drømmer om at lave deres egne spil, men som ikke gider sætte sig ind i en masse indviklet maskinkode. Vi tester selvfølgelig programmet, så snart det udkommer.

Nyt fra Bitbrødrene

Et af tidens hotteste programmørhold er "The Bitmap Brothers", og nu er de tilbage med et nyt spil. For en gangs skyld er der ikke tale om et shoot'em up. **Cadaver** udgives af Mirrorsoft, og spillet er faktisk et "isometrisk arcade adventure" - dvs. man ser handlingen skråt oppefra i 3D, ligesom i de gamle Ultimate spil.

Plottet er henlagt til den mørke middelalder, hvor du som detektiv er på jagt efter en farlig massemorder. De få skærme vi har set virker meget atmosfæriske, så der skulle være noget at glæde sig til. Kommer til Amiga, PC og ST i starten af det nye år(ti).



Tanken der tæller

Carrier Command er efter manges mening et af de bedste spil, der nogensinde er lavet, og C64 ejerne kan roligt glæde sig til deres version af spillet.

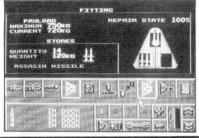
I mellemtiden er Realtime så

småt ved at være klar med en fortsættelse, **Battle Command**, som udgives af Ocean. Spillet bliver ikon-styret ligesom sin forgænger, men det vil have bedre grafik og en anderledes handling. Spilleren overtager kontrollen over en avanceret tank, som han skal styre sikkert gennem en lang række missioner (ca 30 stk.). Kommer til Amiga, PC og STiløbet af årets første kvartal.

Ups!

CA tør (i modsætning til visse andre spilblade) godt indrømme, når vi en sjælden gang begår en af de "svipsere", som opstår i enhver bladproduktion...

Desværre er vi ikke i stand til at teste PC Engine konsollen i dette nummer. Distributøren Future Fun havde ellers lovet os et test-eksemplar, men pga. problemer med den japanske leverandør, har de ikke kunnet overholde deres løfte. Vi regner dog med at have en test klar i et af de nærmeste numre. Sorry!



arrier Command - C6

Kriminelt miljø

Cracker-verdenen har i stigende grad udviklet sig til et decideret kriminelt miljø, hvor den ene ulovlighed fører til den næste. Det erfarer CA, efter at have talt med repræsentanter fra landets førende crackergrupper...

* Dels er der de meget udbredte "calling cards", som er beskrevet andetsteds i denne sektion, og postvæsenet kan såmænd også snydes. Mange crackere sætter tape eller lim over frimærkerne, hver gang de sender et brev, og beder så modtageren om at returnere brevet - f.eks. med den undskyldning, at de "samler på frimærker". På den måde bliver frimærkerne ikke stemplet, og de kan derfor bruges igen og igen. I hvert fald indtil man bliver opdaget. En dansk cracker oplyser til CA, at et medlem af gruppen Wizax er blevet taget af politiet for at have praktiseret denne form for "genbrug". Eller med andre ord: bedrageri.

- * Kampen om at få originalerne først er benhård, og det er efterhånden meget almindeligt, at originale spil stjælesf.eks. fra diverse udstillinger. Crackerne står altså heller ikke tilbage for: tyveri.
- *En cracker med tilknytning til gruppen Wizax siger til CA: Jeg er dagligt udsat for mindst 20 minutters telefon-terror fra den rivaliserende gruppe

"Supply Team TST". De kan f.eks. finde på at ringe til mig med et minuts mellemrum på de mest ubelejlige tidspunkter af døgnet. Den pågældende cracker kunne samtidig bekræfte rygter om, at Wizax jævnligt terroriserer sine konkurrenter ved at bestille alt muligt fra "Kupon Nyhederne" til de rivaliserende gruppers adresser. Det er det, der i straffeloven betegnes som: grov chikane.

* Til gengæld benægtede Wizax-crackeren ethvert kendskab til, at gruppen skulle have tævet nogle af sine konkurrenter: Det bliver ved de tomme trusler. Alle bor så langt fra hinanden, så jeg kan ikke se, hvordan den slags skulle kunne lade sig gøre. Så tilsyneladende er der altså IKKE tale om: vold. Endnu...

Crackere ringer gratis!

Vi har i en tidligere artikel nævnt, at crackerne snyder telefonvæsenet. Nu har vi også fundet ud af hvordan! CA har nemlig været i kontakt med en vesttysk cracker, som gav os en grundig indføring i, hvordan man bærer sig ad med at ringe gratis til USA.

Hemmeligheden ligger i at få andre til at betale for ens opkald. For det første skal man bruge et "calling card" nummer. Man kan enten *regne* sig frem til et gyldigt VISA-kort nummer (det kan lade sig gøre, selvom VISA benægter det), eller man kan snyde sig til en kode fra det amerikanske telefonselskab AT&T.

En tidligere cracker fra danske "Papillons" oplyser til CA, at han flere gange har opsnappet AT&T koder på følgende måde: Jeg ringede bare til et hvilket som helst amerikansk telefonnummer, og bildte dem ind, at jeg kom fra telefonselskabet. Jeg sagde, at der havde været vrøvl med kundens "calling card", og bad derpå om at få udleveret kort-nummeret. Så let er det, de godtroende amerikanere hopper på den hver gang!

Når man - på den ene eller den anden måde - har opsnappet en gyldig kode, kan man ringe til en af de mange internationale telefon-centraler. Der er altid tale om gratis-numre, så ikke engang her er der nogen udgift. Den mest benyttede "calling card" central er AT&T, fordi CCS (VISA) af sikkerhedsgrunde kræver at få oplyst navnet på den person, man ønsker at tale med. Det betyder at centralen ikke kan benyttes med modems, som udgør langt størstedelen af crackernes telefonaktivitet (det er på den måde de danske grupper får fat i spillene, før originalerne kommer til landet).

Når man vil foretage et gratis opkald på andres bekostning foregår det nærmere bestemt således (den rigtige kode er delvis censureret, da vi ikke er interesseret i et sagsanlæg fra telefonselskabet!, Red):

Lad os sige, at man har opsnuset en AT&T kode (crackerne udveksler disse koder med hinanden, så der er altid flere i omløb). Man ringer nu 0430 0010, og kommer igennem til AT&T centralen, hvor operatøren beder om koden.

Man siger nu: 21 94 83 xx xx xx, venter to sekunder, og oplyser så det telefonnummer, man ønsker at kalde. Straks ringer telefonen, og en eller anden stakkels amerikaner får lov at betale for ens opkald.

Det er umuligt at spore denne form for kriminalitet, når man ringer fra Europa, og en dansk cracker siger til CA, at den form for ulovlige opkald er "ekstremt udbredte".

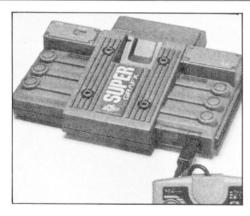
desk

Magnetic Scrolls lever

I bedste velgående endda. Firmaet blev grundlagt i 1984 af Anita Sinclair og Ken Gordon, og siden deres første spil -The Pawn - har de opnået en betydelig anseelse. Idag betraates de som en af verdens førende adventure-producenter. Meget flot, selvom der jo desværre ikke er så mange konkurrenter tilbage.

Magnetic Scrolls spillene er indtil nu blevet udgivet af Rainbird, men siden denne label blev opslugt af Microprose, har man ikke hørt noget fra den engelske adventurefabrikant, der tilsvneladende var gået helt i stå.

Nu har Magnetic Scrolls imidlertid indgået en aftale med den gigantiske Virginkoncern, som vil udgive firmaets fremtidige adventures. Len periode, hvor der bliver stadig længere mellem de nye adventure udgivelser, er det betryggende, at et stort firma som Virgin stadig tror på adventurespillet.



PC Engine

Vi afslørede nyheden allerede i sidste nummer, og her kan vi så løfte sløret for yderligere detaljer om NECs opfølger til deres PC Engine konsol. Den nye maskine kommer til at hedde Super Grafx, og er faktisk ikke den helt vilde forbedring i forhold til PC Engine. Værket drives stadig af en 8bit CPU, der dog understøttes af specielle grafik-chips. "PC Engine SG" har desuden 128K RAM, 512 farver, en opløsning på 256x216, og 6 kanals stereolyd. SG-spilmodulerne kan rumme mere hukommelse end de oprindelige PC Engine cartridges, så der skulle være

mulighed for forbedrede spil. Ellers er SG'eren fuldt kompatibel med den gamle PC Engi-

Men det mest interessante ved "PC Engine SG" er ikke de tekniske specifikationer. Det virkelig spændende er tilbehøret! Man kan nemlig få en ret vild hardware udvidelse ved navn The Power Console, der må betegnes som Japans svar på Konix-konsollen. Den består af en fly-agtig styrepind med to indbyggede skydeknapper, en gear/gas stang, et radar-lignende LED display, et nummerisk keyboard, et LCD ur, plus meget andet. Hverken "PC Engine SG" eller "Power Console" kommer dog til Danmark foreløbigt.

Goddag og farvel!

Jeg har en god nyhed til jer, og jeg har en dårlig nyhed til jer. Hvad for en vil I høre først? Okav, vi starter med den dår-

Peter Normann er ikke længere blandt os. Efter at have stredet sig igennem spil som Dominator og Dynamite Dux (nok til at knække selv den stærkeste) har Peter "Coke" Normann fået nok af elendige spil-parodier.

Det er desuden ikke altid lige let at være "et kendt ansigt", og Peter har i den sidste tid måttet leve med at verdens (gen)kendte spilanmelder. Ikke alene har han optrådt på forsiden af Computer ACTION nr. 2 - den pågældende forside har tilmed været trykt i CA's annonce i "Kupon Nyhederne", der kommer ud til samtlige danskere. Siden da har Peter været på konstant fluat fra ivriae sladderiournalister og autografjægere.

Men nu har han altså sagt farvel til redaktionen, og er gået ud for at realisere sin berømte ambition: at eje Universet. Vi ønsker ham al mulig held og lykke med dette foretagende.

Og nu hvor vi har sagt farvel til Peter, vil jeg bede jer allesammen give en varm velkomst til - Peter! For at I kan få et indtryk af CA's nyeste spilanmelder, har vi bedt ham udfylde det traditionelle "personligheds-skema". Jeg er sikker på, I vil give mig ret i, at Peter er en særdeles tiltalende og... øøh "omfangsrig"

Okay, I kan vel lige så godt få det at vide med det samme: Peter er (host!) en lille smule overvægtig. Ret så overvægtig, faktisk. Hver gang han prøver at tage solbad på den lokale strand, er der nogen, der ringer efter Greenpeace. Og da han for et par år siden holdt badeferie i Skotland, blev der rapporteret 17 nye iagttagelser af Loch Ness uhvret. FBI undersøger i øjeblikket, om der kan være en forbindelse mellem Peters nyligt overståede USA-besøg og jorskælvet i San Fransisco...



NAVN:

Peter B. Juul (Hvad B'et står for er en hemmelighed.) OGSÅ KALDET:

Bilhjuul eller Peter Bjarke (Ups, nu sagde jeg det alligevel) ALDER:

VÆGT:

(censureret Red)

HAR SKREVET FOR:

Snerten (Solrød gymnasiums skoleblad.)

Mad, film, mad, gode bøger, mad, computerspil. Og så YNDI INGSSPIL

Barbarian II (FEDE animationer), Zak McKraken (FED

humor) og Xenon II (FEDT shoot-em-up - specielt bu-VÆRSTE SPIL

Ethvert licensspil der er programmeret af en elendig programmør, for at tjene lette penge.

YNDLINGSMUSIK:

Alt undtagen: Pladderromantiske Julio Iglesias-sange, alt hvad der ligner pladderromantiske Julio Iglesias-

disko-dasko-dunke-musik og folk der skriger i stedet for at synge (også kaldet Heavy Metal).

Helstegt abehjerne med flamberede edderkopper, indbagt mørbrad. Og så naturligvis mad.

YNDLINGSDRIK:

Coca-cola med 7-up, Sprite og Schweppes lemon. Ellers en kop kakao mæ' flødeskum.

Præsident for galaksen (knap så ambitiøst som min navnebror, Mr. Normann)

DET GØR MIG GLAD: At vinde i LOTTO eller tips (især da jeg aldrig spiller LOTTO eller tipper), et ordentligt spil. Og så natuligvis

DET GØR MIG RASENDE:

Når grillbaren har lukket, når de spiller disko-daskodunke-musik i radioen, og vektorgrafik-spil (med enkelte undtagelser, såsom Elite eller FOFT).

FAVORITPERSONER:

Ronald McDonald, Alex P. Keaton og mig og mig og

Kai Løvring og Søren Østergaard (og naturligvis Erling Bundgaard, men det er jo næsten en selvfølge her i lan-

FAVORITDYR:

Animal fra Muppet Show.

Amstrad konsol

Endnu en (gaaab!)... Lige pludselig har alle travIt med at lave konsoller, og Amstrads bidrag til det i forvejen overfyldte marked tegner til at blive alt andet end imponerende. Det hele vil angiveligt blive bygget op om den gamle CPC 8-bit computer, der, ligesom ZX Spectrum, længe har stået med det ene ben i graven. Tænk at de gider!

COMMODORE 64 MODULER

SUPER 5 TURBO modul kr. 248,00 ABC turbotape (m. striber), ABC turbotape v 3.0 som kan save direkte til diskette, Diskturbo Azimuth justering (tonehoved), Basic,

Man behavver ikke at formattere maldisketten den får nøjagtig samme udseende som originaldisketten. (også header/id). 202 COPY
koplerer fra turbotape (ABC Flash eller lign.)
og direkte til diskette. Også fra diskette til turbotape er det muligt. Man kan koplere enkeltfiler eller hele diskettesider til turbotape med
automatisk start/stop af datasette og diskettestation. DIR MANIPULATION laver directoryen som dit unsker Man ken flytik filer, slette station. DIH MANIPULA I ION laver directory-en som du ønsker. Man kan flytte filer, slette filer og lave mellemrumsstreger. ABC TURBO v 2.3 er den kendte med farvestriber. Loader 10 x hurtigere fra tape. AZIMUTH JUSTE-RING kan stille alle datasetter til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette tone-hovedet derefter! hovedet derefter!
BACK TO BASIC, RESETTAST.
SENDES OVERALT.

også Norge/Sverige PORTO KR.: 22,00

Leg og Hobby

JERNBANEGADE 42 9460 BROVST TLF. 98 23 10 98 GIRO 2 43 82 83

ABSALON DATA

н		
	Amiga-udstyr:	
	Amiga 500	4995,00
	Amiga 500 + CM8833 + Kabel	7350,00
	512K-ram udvidelse m. ur og afbryder	1395,00
	20 MB Golem Harddisk	4735,00
	3.5" Golem Diskdrev m.bus & afbryder	1385,00
	5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1730,00
	3.5" Winner Diskdrev m. bus & afbryder	1195,00
	5.25" Winner Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1495,00
	Quickbyte V Eprombrænder	790,00
	REX Megacarte til Eprommer	690,00
	Printerkabel Centronics	85,00
	Monitorkabel A-500/Philips CM8833	200,00
	Bootselektor DF0 - DF1(2)	85,00
	Bootselektor DF0 - DF1 - DF2	230,00
	Commodore 64/128 udstyr:	

Enrombrændere 600 00 serport-Centronics printerkabel Printere og tilbehør:

Printere og tilber NEC P 2200, 24 nål NEC P 6 plus, 24 nål Epson LQ 500, 24 nål Star LC 24-10, 24 nål Star LC 10, 9 nål 4575 00 4575,00 6625,00 4605,00 3795,00 1955,00 1450,00 Enkeltarksføder til NEC P 2200

Disketter: 5.25° DSDD NN 5.25° DSDD HD, 1.2 MB 3.5° DSDD NN pr.100stk 292,50 810,00 846.00 3.5" DSDD NN KAO 945.00 3" DSDD NN 2340.00

Diskettebox med lås: til 80 stk. 3.5 til 100 stk. 5.25" til 120 stk. 5.25" 75.00 90.00

Joystick og diverse: Competition Pro 5000 Competition Pro Extra (autofire og slowmode) 215.00 Joy Board JB 2, multifunction X-Copy II V.2.0 m. hardware, kopiprg. Musematte 265.00 Epromsletter uden time 550,00 Eprom 27512 120.00 Philips CM 8833 uden kabel

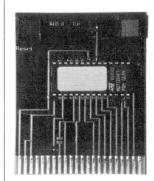
> Importør af produkter fra GOLEM-REX-VESALIA Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf. 31 67 11 93

Ma.- Fr.:15-19. Lø. lukket

COMMODORE 64 TURBO



3-i-én **Båndturbo** Diskturbo Disk kopi

PRIS: 87 8 dages gratis prøvetid.

Ring også lørdag/søndag.

75 64 35 36

Kære Annoncør!

Husk venligst at deadline for indlevering af annoncemateriale til næste nr. af **COMPUTER ACTION** er

FREDAG DEN 5. JANUAR 1990

Med venlig hilsen

COMPUTER ACTION Annonceafdelingen Tlf. 33 11 32 83

Joyboard JB2 ● 2 "fire taster ● Dobbelt Quickfire med trinløs hastighed Gummifødder eller sugekopper . Fuld LED indikering he ARCA Et joystick for livet. The ARCADE er verdens mest holdbare. Til højre og venstrehåndet. 1 åre Garanti SEARCADE HARD & SC

Solbjergvej 14 8260 Viby J. Tlf. 86 11 90 22 Action Jeg bestiller hermed: Navn _ stk. Joyboard Adresse stk. Arcade ☐ Sendes pr. efterkrav (42 kr i porto) Postnr: Bv: ☐ Vedlagt i check eller indsat TIf. på giro 5 92 22 75 (ingen porto)

PROBLEMER?

TAK, VI KENDER DET!!! DU SIDDER KRUMBØJET OVER COMPUTEREN. DET ER NAT. DU SIDDER FAST...

I ET ADVENTURE!

Adventure-Klubben er en klub for eventyrere. Hver måned udgiver vi et blad KUN om adventures og rollespil. Bladet er spækket med tips, anmeldelser, konkurrencer og morsomme artikler m.m.

Derudover har medlemmerne adgang til en GRATIS telefonhelpline næsten HVER DAG. Her har man muligheden for at få hjælp, tips eller blot en hyggelig sludder om adventures med klubbens medarbejdere.

Alle læserne er meget tilfredse. Blandt læserne kan vi bl. a. finde TDM (COMputer), NYX (COMputer), The Magic One (Computer ACTION), Bigby (IC RUN) og Peter 'Mr. Coke' Normann (Computer ACTION).

Hvert nummer koster den usle sum kr. 15,55 ex. porto og incl. moms. TILBUD: Få en kompilation af de seks første numre for kun kr. 48,00!!! (FEDT NOK!!!)

Skriv til:

Adventure-Klubben Vestergade 25A 4930 Maribo

Eller ring:

Tlf. 53 88 47 17



GOPYPA

Det danske hold...

CA's udsendte var med, da der for nyligt var internationalt crackermøde i Holland. Mødet endte i kaos, da politiet trængte ind i bygningen! I denne reportage kan du selv opleve historien fra start til slut...

Den belgiske og hollandske division af crackergruppen "Bamiga Sector One" afholdt i weekenden den 17-19, november et copy-party i den lille hollandske by Nistelrode nær Arnheim. "Gizwiz" fra den danske gruppe "Bounty" havde lejet en bus med chauffør for alle interesserede, hvilket viste sig at være ca. 50 danske computer-freaks (heriblandt os - CA's to udsendte medarbejdere). Bussen hentede os klokken 22.30 på Fredericia station, og vi fik hurtigt anbragt vores bagage og os selv i bussen. Arrangøren checkede giro-kvitteringerne, der fungerede som billet. Resten af turen forløb smertefrit, og da folk på forhånd var blevet bedt om at notere serie-numrene på alt deres hardware, var der heller ingen problemer ved tolden (bortset fra, at ingen fra Bounty talte tysk, men det blev klaret alligevel).

På vejen derned blev der vist forskellige (piratkopierede) videofilm, som folk havde medbragt. Hen på natten lykkedes det os efterhånden at falde i søvn på trods af et rimeligt højt støjniveau i bussen.

Efter (alt for) få timers søvn nåede vi til Holland, men det viste sig, at buschaufføren havde glemt at checke ruten hjemmefra, så "Gizwiz" blev nødt til at dirrigere ham hele vejen. Vi fandt hurtigt ud af, at Nistelrode ikke er den nemmeste by i Holland at finde frem til. Det lykkedes dog at finde stedet ved hjælp af diverse kort og hjælp fra nogle lokale "ung-i- arbejde", der

var i gang med at feie fortov.

Da vi ankom til den idrætshal, hvor partyet skulle finde sted, herskede der i starten en del tvivl om, hvorvidt det i det hele taget var her, det foreaik. Dervarnemlig ikke et øje at se. Heldigvis viste det sig, at det bare var os, der var et par timer for tidligt på den, og værten viste stor forståelse og åbnede baren, så vi kunne få noget morgenmad.

Ved halv 10 tiden ankom arrangørerne fra Bamiga Sector 1, som låste os ind i sportshallen, hvor selve patyet skulle foregå. Folk begyndte at slæbe udstyrind i den store hal og stille deres computere op.

For at undgå forvirring med de mange forskellige valutaer, havde arrangørerne ordnet det sådan, at alt på stedet kunne købes for nogle kuponner, som man købte ved indgangen (for egen valuta). I selve hallen var der således opstillet et mindre udskænkningssted, hvor man kunne købe øl og sodavand. Hvis man havde lyst til varme retter, måtte man gå ind i baren som lå i stedets hovedbyg-

I hallen var der opstillet lange rækker af borde til computerne (og stole til os andre). Bamiga Sector 1 havde lavet en stor stand til sig selv for enden af hallen, hvor der blandt andet stod to store video-skærme; en hvor de viste videofilm, og en anden med diverse demoer og spil.

Iløbet af nul komma fem var folk i fuld gang ved skærmene, hvor nogle begyndte at



Mange af Danmarks største cracker grupper var repræsenteret på turen. Her er det en fra Trilogy, der prøver at få sig lidt søvn.



Vi ankom tt timer før party'et begyndte. Bemærk det blærede P-skilt fra



Venteiden slås ihjel i baren.



"Velkommen til Bamiga Sector One's Copyparty" står der på skiltet ved indgangen.





De nyerhvervede spil bliver afprøvet.

Udstyret stilles op. Her er det gruppen "Bounty", der arbejder på livet løs.



Pludselig var der en, der råbte "POLIZEI!", og så bredte panikken sig som en steppebrand gennem hallen.

vise hinanden de nyeste spil, mens andre lagde sidste hånd på deres medbragte demoer. Da salen efterhånden var ved at være fyldt op. og der skulle leveres strøm til over 100 computere, sagde sikringerne stop. Det blev dog hurtigt fikset, men de næste par timer røg sikringerne ca. med en halv times mellemrum, indtil arrangørerne fandt ud af, at problemet kunne løses ved at slukke loftsbelysningen. Det var næsten også mere hyggeligt på den må-

Men mens vi sad og beundrede nogle demoer, var der pludselig en der råbte "Polizei!". Vi kiggede hen imod indgangen, og ganske rigtigt var der en uniformeret betjent på vej ind i hallen. Det tænkte vi dog ikke nærmere over lige med det samme - det var sikkert bare en, der skulle checke, at der ikke blev serveret spiritus til folk under 18. Det undrede mig dog lidt, at han blev efterfulgt af 3-4 mænd i grå cottoncoats...

Efterhånden som rygtet spredte sig gennem hallen, blev der mere og mere heftig aktivitet. Værst var det med nogle af tyskerne - tysk politi har for vane at sætte hårdt ind mod crackerne, så de skulle i hvert fald ikke tage nogle chancer. Den tyske gruppe, der sad ved siden af os, tog ganske simpelt hvad de kunne bære, uden at pakke noget som helst sammen - med det resultat, at de måtte efterlade en monitor. Jeg var på det tidspunkt blevet ret nysgerrig, så jeg smuttede hen til indgangen, hvor politiet var i færd med at sluse folk ud. Der stod en uniformeret betjent og legede dørvogter, mens to af mændene i cottencoats var i gang med at endevende nogle tasker. Jeg gik hen til den uniformerede betjent, og spurgte hvad der egentlig foregik. Han bad mig vise mit pas frem, og da han så at jeg var dansker, fik jeg at vide, at jeg skulle gå udenfor og forholde mig roligt. Dette var selvfølgelig det sidste jeg havde lyst til, så jeg mumlede et eller andet med, at jeg lige skulle have mine ting, og smuttede ind igen.

På det tidspunkt, var der opstået vild tumult i den anden ende af salen, hvor en masse personer prøvede at flygte via en brandudgang, som politiet havde overset. Alle masede for at komme først ud. Værst gik det ud over en tysker, der kom stormende

...Blandt andet ham her, der måtte se 20-30 disketter blive konfiskeret af Titus' advokat.



Det lokale politi checkede folks pas. og franskmændene blev sorteret fra til nærmere undersøgelse...

med sin Amiga under armen. Han blev skubbet omkuld med det resultat, at hans Amiga flækkede!

Politiet opdagede rimeligt hurtigt bagudgangen, og posterede en mand, som sørgede for, at der ikke slap flere ud den vej. Da folk nu indså, at den eneste vej ud var gennem nåleøjet ved døren, var der en del, der gik igang med at slette deres piratkopierede spil enkelte stod endda og knækkede alle deres disketter!

Det varede dog ikke længe, før politiet indså, at det var håbløst at gennemsøge alle deltagernes bagage, så de nøjedes med at undersøge franskmændene. Det undrede vi os selvfølgelig noget over, men vi fandt senere ud af, at det var fordi aktionen var iværksat at det franske spilfirma Titus, og at de cottoncoat-klædte mænd var advokater, der repræsenterede dette firma. Da hallen langt om længe var blevet tømt, besluttede politet og advokaterne sig for at køre deres vej. Deres "høst" bestod af 300-400 disketter og adresser på disketternes ejermænd. Inden de gik, prøvede vi at få et lyn-interview med den franske advokat, der havde ledet aktionen. Han var dog yderst usamarbejdsvillig - det eneste vi fik ud af ham var, at de næppe ville være i stand til at retsforfølge nogen på basis af det materiale, de havde fået indsamlet.

På det tidspunkt var der ikke mere end 30-40 mennesker tilbage udover os danskere. Resten havde skyndsomst forladt stedet. Bamiga Sector 1 fortalte os, at de ikke havde taenkt sig at fortsætte copypartyet. Da der var 8 timer til vores bus gik, var der en hel del, der brokkede sig, men med det eneste resultat, at de fik lov at låse deres grej inde i de rum, der ellers var beregnet til overnatning. Folk øjnede straks chancen for at fortsætte copy-partyet der, men da Bamiga Sector 1 var bange for, at politiet skulle vende

tilbage, måtte de pakke hele molevitten ned endnu en gang. Klokken var på det tidspunkt lidt over 7 om aftenen. og da bussen først ville komme klokken 3, satte en del (undertegnede inklusive) sig ind i baren og fordrev tiden der. Da klokken var blevet 10, ankom nogle tyske crackere til stedet, og de blev rimeligt lange i ansigterne, da vi fortalte dem, at de havde taget turen forgæves!

Endelig kom vores bus, og vi kunne begynde hjemrejsen. Under det meste af turen rendte Bounty-medlemmerne rundt med et videokamera og optog alt, hvad der var foregik. Det bånd blev nu sat på bussens video, men det var de færreste, der så mere end de første minutter af den. Manglende søvn og diverse drinks havde gjort sit til, at vi sov ganske glimrende hele vejen til den danske grænse...

Alt i alt en spændende tur, der var forbløffende professionelt arrangeret af både "Bamiga Sector 1" og "Bounty". På grund af raziaen havde de fleste af deltagerne fået sig en ubehagelig forskrækkelse. Adskillige udtalte direkte, at det bestemt var sidste gang, de tog til copyparty! Så Titus kan glæde sig over, at aktionen ikke var helt spild af tid.

Rasmus Bertelsen og Adam Nelleman



En politibetjent har fået øje på en piratkopi...



"Hallo, hallo... spær alle udgange!"



Noge af crackerne smadrede deres disketter i panik.

KOMMENTARER

"Denne gang var folk heldige. Vi vil højst sandsynligt fortsætte med lignende aktioner ved copy-parti-es i fremtiden, og næste gang vil vi sørge for, at al software og hardware bliver konfiskeret!

Sådan sagde den franske direktør for Titus, da vi efter turen ringede ham op og spurgte, om han betragtede aktionen som en succes.

'Denne gang var formålet blot at stoppe copy-partyet, og give folk en forskrækkelse. Vi ønsker at gøre folk opmærksomme på, at pirat-kopiering er ulovligt i alle

lande i Europa."

Han bekræftede også, at firmaet ikke ville retsforfølge de personer, der havde fået spil konfiskeret, men at de ville bruge de indsamlede adresser i jagten på franske cracker-

Vi ringede derefter til det lokale politi i Nistelrode, for at få be- eller afkræftet et rygte om, at nogle af arrangørerne fra "Bamiga Sector One" var blevet afhørt af politiet. Den lokale politimester havde følgende kom-

"Ja, det er rigtigt, at vi havde en lille snak med arrangørerne, men det viste sig, at de ikke var med-lemmer af Bamiga Sector One, og at de ikke kendte noget til den

ulovlige kopiering."
Det lader til at Bamiga Sector One har udnyttet det lokale politis naivitet kraftigt til egen fordel...

Til sidst ringede vi til Niels M. Andersen fra det danske SUS ("piratjægerne"), hvor vi fik denne kommentar:

"Nu kender jeg ikke noget til den aktion, du snakker om, men det er da ikke umuligt, at vi vil begynde på lignende aktioner, hvis vi får konkret kendskab til, at der foregår noget i den stil herhjemme.'

Umiddelbart kunne det godt se ud til, at piraterne går en hård tid i møde, men specielt Titus' direktør's udtalelse skal nok mest ses som et forsøg på at skræmme folk væk fra partyerne. Det vil dog alligevel nok være en god ide, hvis folk tænker sig om, inden de tager til copy-party næste gang. Aktionen i Holland kan vise sig blot at være en forsmag på, hvad der venter i fremtiden.

Den forløbne måned har været utrolig død, hvad angår demoer, og det er da også derfor, der kun er eet billede af en decideret crackerdemo. Til gengæld kan du nyde synet af den imponerende grafikdemo for spillet Space Ace, der er lavet af holdet der også lavede Dragon's Lair. Space-demoen indeholder 20 sekunder med animation og tale. Den kører (modsat *Dragon's Lair*) på 512K maskiner, og programmørerne lover, at det vil det færdige spil også gøre. Der er gjort langt mere ud af grafikken end i Dragons Lair, og man har bl.a. brugt flere farver til baggrunden. Spillet ser meget lovende ud, og man må håbe, at det færdige resultat bliver mere spilbart end Dragon's Lair.

På Tristar's copy-party udgav gruppen Red Sector en mega- demo på to disketter. Demoen, som er af den type der bare SKAL ses, indeholder ud over en masse suveræn musik adskillige banebrydende rutiner. Blandt andet er det lykkedes dem at lave en fyrværkeri-rutine, der er utroligt flot. En anden del af demoen indeholder den klart mest suveræne vektorball-rutine, der nogensinde er lavet. (Vektorballs er en masse kugler, der er sat sammen til en tredimensionel figur, der bevæger sig rundt på skærmen). Til sidst i demoen er der en quiz, hvor man kan teste sin viden om crackergrupper og piratkopierede spil.

At Red Sector skulle komme med en mega-demo kom som en overraskelse for de fleste. Alle troede, at gruppen var blevet opløst, men grup-pens leder "Irata" fortæller til CA, at stilheden skyldes, at alle programmørerne har haft travlt med at lave spil (se kas-

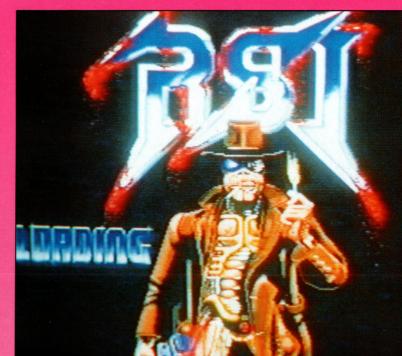
Den danske gruppe Kefrens har også udsendt en megademo. I betragtning af, at adskillige af landets bedste Amiga-programmører medlemmer af Kefrens, er deres demo en slem skuffelse. Det virker som om, de blot har mixet en masse rutiner fra tidligere demoer sammen, og så prøvet på at shine det op med ny grafik og musik. En enkelt undtagelse er demoens sidste

del, hvor en masse tekst bliver spyttet ud af nogle rumskibe, der flyver rundt på skærmen. Som en anden positiv ting skal nævnes musikken. Jeg kan specielt anbefale denne demo, hvis du efterhånden er blevet træt af den traditionelle demo-musik på Amigaen. Kefrens er meget inspireret af de egyptiske guder, og et par af musik-stykkerne er en blanding af orientalsk musik og moderne techno, hvilket lyder ret interresant.

Bamiga Sector One's copyparty bød på adskillige nye demoer, men bortset fra den danske gruppe The Silents, var der ikke nogen, der nåede at få spredt deres demoer, før politiet dukkede op (se reportagen andetsteds i bladet). The Silents's demo, som de har kaldt "Danish Quality", inde-holder en scroll-tekst, der er lavet af en masse små hvide prikker, hvilket giver mulighed for at teksten kan sno sig i alle

3 dimensioner. Det var alt for denne gang, men i næste nummer skulle vi gerne kunne bringe de første af læsernes egne kreationer, og til den tid skulle 64-demoerne også være tilbage igen. Hvis du har lavet en flot demo. tegnet et imponerende grafik-billede, eller lavet et suverænt stykke musik, så send det

Computer ACTION St. Kongensgade 72 1264 København K.



AMIGA - Space Ace indeholder flere farver, og langt bedre grafik end Dragon's Lair.



en af årets bedste. Dette søde billede af Eddie vises, mens demoen loa-

AMIGA - Red Sec-

tors mega demo er

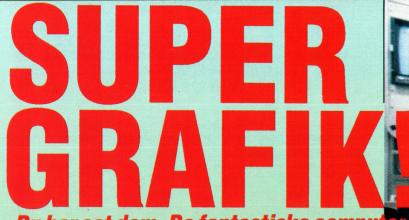
DE ENDTE SOM SPILPROGRAM-MØRER

I debatten om computer-pirater hører man tit udtalelser i stil med: "Hvorfor begynder de dog ikke at lave spil i stedet for at spilde tiden med at cracke spil og lave demoer?" Det ligger faktisk sådan, at Danmarks bedste spil-programmører faktisk alle startede med at lave demoer.

Søren Grønbech kendt som programmør af Sword of Sodan og Datastorm, startede sin karriere med at lave 64-demoer deriblandt demo-spillet Cracker's Revenge.

Martin Pedersen mør af Hybris og topaktuel med Battle Squadron, har bl.a. lavet den imponerende Globe-demo sammen med Mathemagician.

Men det stopper ikke ved de to. Kenneth Bernholm, som har programmeret Eskimo Games, har også en fortid som demo-programmør. Meget tyder på, at denne udvikling fortsætter, for netop nu er medlemmer fra bl.a. Trilogy, Dexion og Rebels i fuld gang med at programmere nye spil.



Du har set dem. De fantastiske computer-gen rede billeder i reklamespots, film-effekter og nende. Men hvordan bliver den slags egentlig CA har besøgt Danmarks mest avancerede gra studie, "ST&O" i København, hvor de grafiske rakler bliver udført.

ST&O er storleverandør af reklamefilm og andre avancerede grafik-opgaver, og vi satte os for at finde ud af, hvordan de gør. Det var derfor med store forventninger, at vi mødte op i firmaets utroligt stilede HI-tech mødelokale, hvor vi blev budt velkommen af Anders, der er firmaets

computer-grafiker.

"Følg mig", sagde han, og vi gik ind af en dør, hvorpå der var skrevet ANIMATION. Bag denne dør var der tilsyneladende ikke andet end to almindelige skriveborde, og et bord med en masse bøger og manualer. Vi er vist gået forkert tænkte vi, men så drejede vi om et hjørne og.... der stod det: en væg-til-vægdigitizer (A0-format!), en A3scanner med trykfølsom pen, en højopløsnings skærm, en monocromskærm, to tastaturer og en mus. TAK for kaffe der ville undertegnede ikke have noget imod at sidde hver dag fra ni til fem!

"Førvigårigang, vill vellige se 'dyret'", sagde Anders og viste os ind i et afkølet rum, hvor der stod en Silicon Graphics grafisk workstation (IRIS, kaldes den), en 1-tommers videomaskine og en masse andet grej. Da vi igen havde fået åndedrættet under kontrol, satte vi os foran skærmen med sommerfugle i maven klar til den første demonstra-

tion...

Anders starter maskinen og spørger, om vi kan lide fly-

simulatorer. Da vi svarer positivt, starter han en simulation der nogenlunde svarer til "Flight Simulator II" - bortset fra, at grafikken er 100 gange mere detaljeret og bevæger sig helt glidende. Derefter ser vi lidt på en gele-klat, der

hopper rundt i en genemsigtig kasse. I realtime vel at mærke! Dette gjorde dog, at det ikke foregik helt glidende, men alligevel: ganske godt klaret i betragtning af, at der var skygger på både selve klumpen og på kassen.

Endelig fik vi en demonstration af det program, som firmaet bruger til at lave den imponerende grafik med nemlig et 3D animations-programfra Wavefront Technologies. I det følgende vil vi skridt for skridt fortælle, hvordan en grafisk animation (f.eks. en TV2-reklame) bliver til...

Modelling

Når man skal lave en animations-sekvens, deler man arbejdet op i 4 faser. Den første fase kaldes for "modelling" (engelsk for "udformning"). Her designer man sine objekter i en såkaldt model-editor. Hvis der er tale om simple objekter, sidder man og tegner de enkelte vektorer, men da dette er MEGET omstændeligt, findes der heldigvis en del hjælpeværktøjer.

Det simpleste er et program, der kan konvertere en række standard-fonts til vektorer. Man kan på den måde nøjes med at skrive en tekst (se billedserien med ACTION-logoet), hvorpå computeren laver alt det hårde arbejde. Resultatet bliver et 2-dimensionelt objekt, der kan arbejdes videre med i editoren. Hvis der er tale om lidt mere avancerede ting, som f.eks en termokande, et hus eller lignende, bruger man en digitizer. En digitizer er et slags tegne-bord, hvorpå man klister tegninger af sit objekt set fra alle sider. Derefter kører man rundt med

en speciel mus og klikker på alle punkter på tegningerne. Computeren kan så regne sig frem til, hvordan hele objektet

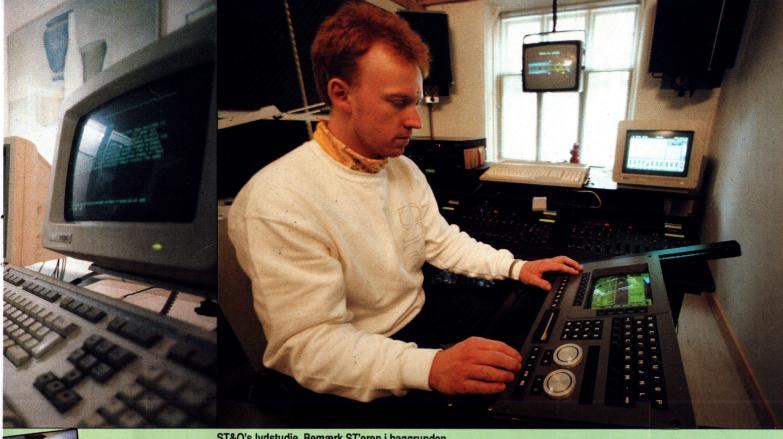
En af firmaets grafikere er

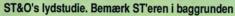
igang ved "tegnebordet".

Hvis der er tale om meget indviklede objekter, som f.eks. en statue eller et ansigt, er der mulighed for at scanne objektet ved hjælp af en 3D-scanner. Sådan en har de ikke stående på ST&O, men det har

Tandlæge-højskolen til gengæld, så den låner de, når der skal scannes noget. Fordelen ved 3D-scanning er selvfølgelig, at man ikke behøver designe tingene helt fra bunden.

Desværre findes der endnu ikke scannere, der er istand til at scanne et objekt, uden at der opstår en masse fejl og unøjagtigheder. Dette medfører at man efter en scanning





er nødt til at rette alle detaljerne, så med mindre der er tale om virkeligt avancerede objekter, holder man sig helst fra denne metode.

Når man har lavet alle de objekter, man skal bruge i sin reklamefilm (eller hvad det nu er, man laver), loader man dem alle sammen ind på en gang, placerer dem i forhold til hinanden, og bestemmer hvor der skal være lyskilder, og hvilken vinkel det hele skal ses

I den sidste del af "modelling" fasen kører man objektet gennem en triangulator. En triangulator er et program, der deler alle objekternes flader op i trekanter. Det gør man for at computeren skal få det lettere, når den til sin tid skal beregne de færdige bille-

Surface-editoren

Næste fase foregår i en anden editor, hvor der skal bestemmes parametre for praktisk talt alt mellem himmel og jord. Først skal computeren have at vide, hvilke farver de forskellige objekter skal have, hvordan de skal reflektere lyset, om de skal være gennemsigtige, og om de skal spejle sig i de andre objekter. Derefter vælger man et billede, der bliver viklet rundt om objektet, og man bestemmer hvor meget dette skal tværes ud, og om overflades skal se glat eller ujævn ud. Denne overflade kan evt. være en man har scannet fra den virkelige verden - det er blandt andet det man har gjort med rugbrødet i Irma's imponerende TV-reklame.

Hvis objektet derimod skal have en metal-overflade så sætter man objektets farve til grå, og vælger et overfladebillede, der indeholder nogle tilfældige gråtoner. Hvad billedet egentlig forestiller er ret ligegyldigt, da det som regel bliver tværet kraftigt ud. Overfladen på ACTION-logoet er faktisk et sort-hvid billede af en ørn, der er blevet tilstrækkeligt udvisket til, at det ligner en mat metaloverflade.

Udover de ovennævnte muligheder skal man også vælge farve og styrke for baggrundslyset, om der skal være tåge nogen steder, om der skal være et grafik-billede som baggrund, og 117 andre ting...

Preview

I den 3. fase bruger man igen model-editoren, men her har man mulighed for at lade computeren vise et 'smugkig' af, hvordan det endelige billede kommer til at se ud. Det viser sig med usvigelig sikkerhed, at der er en masse småting der skal rettes, inden billedet er perfekt.

Hvis det er en animation, man er ved at lave, er det på dette tidspunkt, man definerer hvordan de forskellige objekter skal flyttes rundt og evt. ændre sig.



ST&O - HVEM ER DE?

ST&O er et dansk firma, der har beskæftiget sig med visuel præsentation siden 1969. Op gennem 70'erne har de lavet reklame-fotos og lysbilled-shows for andre fimaer, og da de grafiske computere dukkede op først i firserne, var ST&O med fra starten.

I begyndelsen blev computerne kun brugt til at lave supplerende grafik til firmaets lysbilled-shows, men i 1983 begyndte ST&O at sælge grafik ud af huset. Dette havde de så stor succes med, at de i 1987 - som de første i Danmark - investerede i en Iris workstation fra Silicon Graphics med dertil hørende software og videoudstyr til ialt ca. 5 millioner kroner(!)

Computerne er i stand til at vise billeder i 1024x1234 i 16 millioner farver, men hvis det skal bruges til plakater eller lignende, bliver det færdige billede beregnet i helt op til 8000x8000 og derefter fotograferet af et digitalt kamera til videre behandling.

Udover det imponerende computeranlæg, har ST&O også deres eget lydstudie - dels til at lave supplerende effekter til deres animationer, men de bruger det også til at lave reklamer til f.eks. lokal-radioer.





Fra 2D logo til færdigt billede:

Først konverteres logoet til 3D og derefter vælger man overfladen i surfaceeditoren. I preview-fasen rettes de sidste detaljer til, inden computeren går igang med at regne på det færdige resultat.

HVAD ER MU-LIGT?

Det er idag muligt at lave computergenerede billeder, der er så tæt på virkeligheden, at kun de færreste kan skelne dem fra virkeligheden. Men kan ALT virkeligt skabes kunstigt af en computer? Foreløbigt er svaret nej, men antallet af opgaver, som computer-grafikerne må give op overfor, bliver stadig mindre... Først var der problemet med komplicerede naturfænomener som f.eks. bjerge og skyer. Dette problem blev løst ved hjælp af fraktal-matematik, som mange sikkert kender fra de farvestrålende mandelbrot-figurer.

Det næste problem var ikke-solide genstande. Vand kan på grund af sine spejlende egenskaber relativt nemt gengives realistisk af en computer, (se bare i filmen "The Abyss"!), men det er straks sværere med ild. Der er gjort mange ihærdige forsøg på at fremstille realistisk ild på en computer, og det er efterhånden også lykkedes at få en rimelig effekt frem.

Planter er et andet problem, der efterhånden også er ved at være overvundet. Der findes faktisk programmer idag, der er så avancerede, at de - hvis blot de kender en plantes genetiske egenskaber - kan tegne planten, så den er meget svær at skelne fra den ægte vare.

Det problem grafikerne nu står overfor er at skabe levende væsener på en realistisk måde. Der vil nok gå en 10-20 år, før det bliver muligt at gengive et menneske på en måde, hvor vi ikke med det samme kan se, at det "bare" er en computer-simulation.



Computere har svært ved at få menneskelige træk til at se naturlige ud.

Beregning

Til sidst, når det hele er klart, sætter man computeren til at regne billedet eller sekvensen ud. Man vil normalt først bede den om at udregne det i 1/16 størrelse, og hvis det så ser fornuftigt ud, sætter man den til at gumle på det endelige resultat.

For selvom det er en supercomputer i millionklassen man har stående, så kan det godt tage lang tid at regne et raytracet billede ud, hvis det skal være i høj opløsning. Det færdige ACTION-logo, der indeholder ca. 2000 vektorer, tog godt en halv time at beregne, så det er ikke svært at forestille sig, at det er ekstremt tidskrævende at regne de virkelig heftige billeder ud.

Hvis der er tale om en animation, bliver billederne gemt på en videomaskine, og når computeren er færdig, bliver sekvensen viderebehandlet i lokalet ved siden af, nemlig -

Lydstudiet

I ST&O's midi-studie finder vi bl.a. et mother-keyboard (med afbalancerede trætangenter - pris: over 30.000 kr), 2 Atari ST'ere, en avanceret mixer og et modul, der kombinerer midi signalerne, således at man kan starte alle maskiner præcis samtidig. Dette modul er desuden koblet til videomaskinen (der er selvfølgelig også en monitor i lyd-studiet), således at man kan time optagelserne korrekt.

Til midi-studiet hører desuden et lille lydisoleret rum, hvor man på stedet kan optage tale og lydeffekter til diverse spots. Det mest interessante ved dette studie er nok, at der ikke findes en båndoptager i miles omkreds. Hele molevitten bliver nemlig samplet direkte ned på en harddisk - alle 12 kanaler.

Smart ikk'?

Rasmus Bertelsen og Adam Nelleman



Indenfor matematiken beskrives en vektor som et linjestykke defineret ved et koordinat-sæt som f.eks: A = (5,10). Herved forstår man en linie fra et punkt til et andet punkt, der ligger 5 enheder længere ude af x-aksen og 10 enheder længere ude af y-aksen.

ACTION

I en computer vil denne beskrivelse dog være utilstrækkelig, idet det ikke er angivet, hvor linjen begynder. Derfor vælger man at beskrive en vektor ud fra et fast nulpunkt, og desuden angiver man både start- og slut-koordinater. For eksempel kan A skrives således: (0,0)-(5,10), hvilket angiver respektive start- og slutkoordinater.

Fordelen ved denne form for grafik, frem for den man møder i et normalt tegneprogram (F.eks. De-LuxePaint II), er at man ubegrænset kan zoome ind og ud, uden at opløsningen bliver ringere. Man arbejder jo kun med linjens endepunkter og lader derefter computeren tegne en streg mellem dem. Ulempen er, at det er næsten umuligt at gengive runde ting på den måde.

Før vi kan lave grafik-objekter, der ligner de ting, vi møder i den virkelige verden, må vi indføre et nyt begreb: 3D-vektor. 3D står for 3-dimensional, idet vi nu, foruden x (længde) og y (højde), også bruger z (dybde). Vores vektor fra før ville komme til at se således ud: (0,0,0)-(5,10,0). Det ligner jo de andre koordinater til forveksling, men nu kommer det spændende: Lad os sige at vi i stedet vil lade vektoren gå fra et punkt i det 3-dimensionelle rum til et andet. Viændrer derfor på z-koordinaten, så vektoren kommer til at se sådan ud:

(0,3,2)-(5,13,6). Dette ville ikke kunne lade sig gøre med kun 2 di-

mensioner, som det ses af de varierende z-værdier.

Hvis vi f.eks ville tegne en terning ville vi angive de vektorer, der udgør terningens kanter. Så ved vores computer alt, hvad den behøver at vide for at tegne en terning (minus øjne).

Næsten da! Vi mangler nemlig stadig nogle formler, der kan transformere den 3-dimensionelle vektor til 2 dimensioner (vores skærm er jo kun i 2D). Disse formler bruger nogle andre inputs, såsom hvor vi ser fra, og hvor vi ser hen.

Når vi har fortalt computeren dette, kan den lave et billede af vores terning set fra det sted vi har angivet. Her er en af de vigtigste fordele ved vektorer: når de een gang er lagret i computeren, kan de vendes og drejes, strækkes og hives, uden at opløsningen bliver ringere. Vektor-grafik er derfor meget brugt i simulations-spil som "Starglider" og "Hard Drivin'".

Men hvis man vil have sit objekt til at se bare nogenlunde realistisk ud, nytter det ikke, at man blot tegner omridset af det. I stedet tegner man fladerne på objektet. Dette kræver dog, at man beregner, hvilke flader der er synlige, og hvilke der er skjult bag objektet. Denne metode får objektet til at se solidt ud.

Men det ligner dog stadigvæk en plastic-klods! Da dette er utilstræk-keligt i f.eks. tegnefilm, har man opfundet en metode, der kaldes for raytracing (stråle sporing). Det man gør er, at man følger hver lysstråle baglæns - fra den rammer observationspunktet, gennem evt. reflektioner, til den til sidst rammer et mat objekt, og punktet på skærmen får så den farve, det pågældende objekt har.



JACKSON MOONWALKER

Sveden drev fra hans udmattede krop. Han kastede sig frem gennem den tætte underskov, og rev sig til blods flere steder. Han hev efter vejret i den kvælende hede, og hans lemmer føltes som bly. Bag sig kunne han høre hundene og lyden af trampende støvler, der hele tiden kom nærmere. Pludselig stoppede han brat op... Foran ham strakte der sig en afgrund; flere hundrede meter dyb og mindst seks meter bred. Om få sekunder ville hundene være over ham. Turde han vove springet?

Ovenstående kunne udmærket være hentet fra en billig spændingsroman. Men det kunne også være en autentisk total- oplevelse fra et fremtidigt computerspil. Et spil så realistisk, at det er umuligt at skelne fra virkelighedens ver-

Lyder det som science fiction? Det er det også - endnu da. Men i de kommende år vil den teknologiske udvikling vende op og ned på, hvad der kan lade sig gøre indenfor elektronisk underholdning. I denne artikel vil vi rette blikket fremad, og se på hvad vi kan vente os af 90'ernes computer-underholdning.

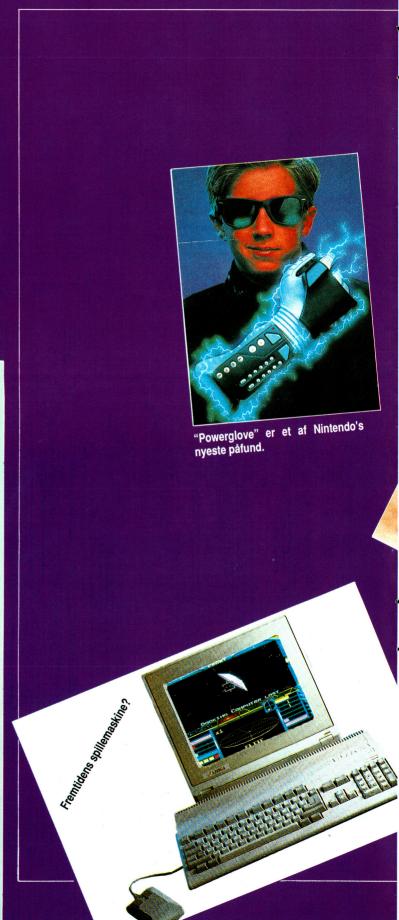
Fremtidens spillemaskiner

Verdens første elektroniske action-spil blev opfundet i 1972 af amerikaneren Nolan Bushnell. Det var en simpel arcade-maskine ved navn "Pong", og på trods af sit rudimentære gameplay (to streger og en firkantet bold!), blev spillet en bragende succes. Folk var ellevilde med denne nye form for underholdning, og snart begyndte de første "TV-spil" (datidens spillekonsoller) at dukke op i hjemmene. I starten af 80'erne kom de første hjemmecomputere til verden, og de mere begrænsede TV-spil blev hurtigt udkonkurreret.

Men idag tyder meget på, at konsollerne er godt på vej til at tage hævn over de computere, der fordrev deres "forfædre" fra markedet i de tidlige 80'ere. Listen over nye konsoller er påfaldende lang: Sega Megadrive, PC Engine, Lynx, Gameboy, Famicom, Amstrad, Konix Multisystem, PC Engine Super Grafx (også kendt som "PC Engine II")... og der vil utvilsomt komme flere navne til i de kommende år. Men hvad er årsagen til spillekonsollernes pludselige comeback? Og vil disse små plastic-boxe virkelig tage livet af hjemmecomputeren?

For at få et svar på disse interessante spørgsmål, ringede jeg til Gary Penn, der er redaktør for det ansete engelske blad "The One". Gary har arbejdet i spilindustrien siden den startede, og er derfor noget af en ekspert på området. Her er hans fortolkning af "computer/konsol kri-

SØREN: Hej Gary! Jeg sidder og skriver en artikel om fremtidens underholdning, og jeg vil



Fremtidens spillemaskine?

gerne høre din mening om det pludselige "konsolboom". Hvorfor har alle så travit med at lave konsoller?

GARY: Konsollernes fordel er, at de ikke er så 'indviklede" som computerne. Der er en del "techno-fear", og konsollerne er dejligt nemme at gå til. Man sætter dem i stikkontakten, propper en cartridge i kassen, og så er man

SØREN: Tror du, de appellerer til et andet publikum end

computerne?

GARY: Måske på overfladen. Mange computer-ejere tror, de er meget mere intelligente, end de egentlig er. Men på en måde er det konsol-ejerne der er foran, fordi de ikke skammer sig over at spille. Manae mennesker - i hvert fald i England - køber en computer for at dække over, at de godt kan lide spil. De synes nærmest det er pinligt at spille! Det er især voksne. der har det sådan, så jeg tror konsollerne henvender sig til et yngre publikum.

SØREN: Er det ikke også en alvorlig begrænsning, at man kun kan spille arcadespil på

dem?

GARY: Det er faktisk ikke arcade-konverteringer altsammen. Mario Bros er et godt eksempel på en original ide.

SØREN: Ja, men hvad med simulationer, strategispil og adventures?

GARY: Der findes et par stykker. Jeg har bl.a. hørt om en spilserie ved navn "Dragon Quest". Der var efter sigende enorme køer i Japan, da 4'eren kom ud. Et adventure bare een måde at aøre det

SØREN: Hvad er din personlige mening om konsoller?

GARY: Jeg bryder mig egentlig ikke om dem. De er alt for ensidige. Man kan ikke rigtigt gøre noget med dem. Men det værste er, at der er monopol på at fremstille spil til dem. Nintendo er f.eks. meget strikse med at give andre firmaer tilladelse til at lave spil til deres konsol. Det er efter min mening en meget forkert politik. Fordelen ved computerne er, at her kan enhver med en god spilide få den praktiseret uden først at skulle spørge Japan om lov. Det er et meget mere frit marked.

SØREN: Ser du konsollerne som en trussel mod hjemme-

computerne?

GARY: Måske. Nintendo har haft enorm succes i Japan og USA, men jeg er ikke så sikker på, at de vil bryde igennem i Europa. Vi er mere "computer-litterære", end man er i andre verdensdele.

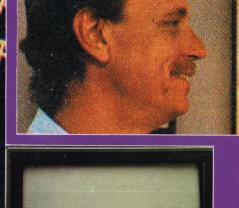
SØREN: Hvilke af de mange konsoller tror du vil klare sig i

konkurrencen?

GARY: Det er et meget overfyldt marked, og jeg tror ikke der er plads til flere nye maskiner. Nintendo fører på verdensplan, men ser man på Europa, er det Sega der ligger i spidsen. PC Engine klarer sig udmærket, men jeg synes ikke rigtig der bliver lavet gode spil til den mere. Jeg tror faktisk ikke på, at konsollerne vil slå rigtigt an i Europa. Nintendo er alt for sent på den med deres 8-bit konsol. Europæerne lægger større vægt på god









IVT: "Disney's Cartoon Arcade".



Det revolutionerende CDi system fra

Dave Riordan fra Cinemaware er glø

har Nintendo'en ikke en chance! Hvis jeg skal pege på een bestemt konsol, må det nok blive Sega Megadrive. Jeg tror det er den eneste, der har en reel chance for at slå igennem i Europa. Men vent hellere og se, vi kan jo blive overraskede!

Men uanset om fremtidens spillemaskiner bliver med eller uden tastatur, så vil udviklingen givetvis gå i retning af mere hukommelse, større hastighed, og bedre grafik og lyd.

Konix konsollen er ikke kun interessant i kraft af sin indmad. Det mest revolutionerende ved denne maskine er faktisk kontrolmetoden. En af de mest spændende udviklingsfronter indenfor elektronisk underholdning er det såkaldte "man-machine interface" - bindeleddet mellem spiller og computer. De to mest almindelige "spil-interfaces" er tastatur og joystick, og det er her Konix konsollen er fundamentalt anderledes!

For det første er den utroligt alsidig og fleksibel. Med et snuptag kan du lave bilrattet om til et motorcykelstyr eller styrepinden i et fly. Men det mest afgørende er, at alle disse kontroller er analoge og ikke digitale som de traditionelle joysticks. Et digitalt instrument kan som bekendt kun skelne mellem to tilstande; "tændt" eller "slukket". Computeren registrerer, om du hiver til venstre i joysticket. Et analogt instrument, derimod,

er langt mere realistisk. Her registrerer computeren også, hvormeget, du drejer til venstre - ligesom et rigtigt rat. Det kan måske lyde som en ret ubetydelig detalje, men der er faktisk en verden til forskel.

Konix startede som producent af joysticks, og selvom disse fås i alle mulige designs, så har princippet været det samme siden 70'erne, hvor Atari lancerede den kendte standard som styremetode til deres første TV-spil. Ulempen ved den slags standarder er, at de tit er en klods om benet på udviklingen af mere moderne kontrolmetoder. Derfor er det nok værd at huske på, at joysticket ikke er det ultimative inden for spil-styring

Mulighederne er i virkeligheden uendelige, og der er faktisk en udvikling igang.

Nintendo bruger fx. store ressourcer på at udvikle nye kontrol- metoder. En af de mest grinagtige er nok "motions-måtten", hvor spilleren hopper rundt på en plasticmåtte, mens en lille lego-sprite gennemfører forskellige sports-dicipliner på TV-skærmen. Jo hurtigere du tramper...

"Powerglove" er et nyere påfund, der består af en elektronisk "handske", hvor du kontrollerer spillet ved at bevæge din hånd! Endelig skal nævnes "U-force", som er specielt egnet til boksespil. Ved at slå ud i luften henover en særlig sensor, kan du styre din bokser på skærmen. Det

paradoksale er bare, at disse imponerende high-tech indretninger, foreløbig kun fungerer med Nintendos egen 'low-tech" konsol...

Men på længere sigt er perspektiverne mildest talt overvældende, for mens jeg skriver disse ord, eksperimenteres der med et helt nyt system, som i løbet af de kommende år helt kan udviske forskellen mellem spil og virkelighed! De af jer, der har set filmen "Tron", forstår sikkert hvad jeg mener. Filmen handler om en mand, der bliver ført ind i en computers univers. Men Tron er jo science fiction, indvender du måske. Hvortil jeg svarer: nej, ikke mere!

Systemet, der går under navnet "Cyberspace", består af flere dele. For det første er der en hjelm, som bl.a. indeholder en ret speciel brille med en lille LCD-skærm til hvert øje. Ved skiftevis at blokere udsynet på hvert øje, opnås der en meget overbevisende 3D effekt. Hvad du ser, afgøres af computeren, og når du drejer hovedet, ændrer udsynet sig tilsvarende. Disse ting giver tilsammen et overvældende indtryk af, at du rent faktisk befinder dig midt inde i skærmbilledet.

Forestil dig, at computeren indeholder billedet af et rum. Når du tager hjelmen på, træder du ind i dette rum. Du kan se dig om til alle sider, og hele herligheden bliver præsenteret i 3D. Med en anden kontrolenhed kan du "bevæge dig frem og tilbage" i det rum, der kun eksisterer inde i

computeren.

'Cyberspace" projektet indgår desuden en elektronisk handske, som er koordineret med alt det øvrige udstyr, så du også kan interagere med computerens simulerede virkelighed. Lad os sige, at der befinder sig en stol i rummet, hvor du (tror du) befinder dig. Du kan altså gå hen til stolen, samle den op, gå tilbage og stille den igen. Du kan gå rundt om den, og du kan vælte den. Men hvis du prøver at sætte dig på stolen, får du virkelighedens hårde realiteter at føle...

Cyberspace" er udviklet af NASA, men andre firmaer har vist stor interesse for projektet. Systemet kunne f.eks. sluttes til et CAD anlæg, så arkitekter kan "gå på opdagelse" i husene, før de bygger dem.

Der skal heller ikke megen fantasi til at se, at dette system rummer chokerende og helt uoverskuelige perspektiver for spil og anden underholdning. Forestil dig et boksespil, hvor du bevæger dig rundt i en "virkelig" boksering, langer ud efter en "virkelig" modstander, og dukker dig for hans (virkelige?) slag! Eller et adventurespil, hvor du går rundt i en "virkelig" storby, ser dig til begge sider før du går over gaden, og åbner døren til din lejlighed...

Der er selvfølgelig et stykke vej til den totale realisme. Der er stadig et par af vore sanser, som computeren endnu ikke kan narre: følesansen, lugtesansen og smagssansen. Men det skal nok komme, og når det sker, kan det vende op og ned på hele vores opfattelse af "virkeligheden". Hvad gør man for eksempel, hvis folk ikke har lyst til at forlade computerens virkelighed? Chris Allis er en af udviklerne bag Cyberspace-projektet. Jeg ringede til ham i USA for at høre, hvad han mener om fremtidens "man/machine interface"...

SØREN: Hvordan fik I ideen til det usædvanlige Cyberspace system? CHRIS: Vores firma har specialiseret sig i CAD programmer, og vi syntes efterhånden at den 2-dimensionelle computerskærm stillede for mange begrænsninger. Derfor besluttede vi, at vi ville prøve at udvikle et helt nyt 3D system, og det blev så til det, nogen kalder "Cyberspace".

SØREN: Hvor langt er I kommet? Har I et færdigt produkt, eller er det stadig på forsøgsstadet?

CHRIS: Vi har et produkt under udvikling. Vi regner med at sende den første version på markedet i slutningen af 1990.

SØREN: Hvad med spil?

CHRIS: Lige i øjeblikket sigter vi mest efter mekanisk design, arkitekter og den slags..

SØREN: Er systemet da for dvrt til spilformål?

CHRIS: På nuværende tidspunkt, ja. Hardwaren er det dyreste, og det system, vi kører med i øjeblikket, er heller ikke robust nok til, at det kan bruges til spil. Men det er et område, som vi tager meget alvorligt, og jeg ved at flere spilfirmaer også har udtrykt stor interesse for systemet.

SØREN: Tror du det er realistisk at forestille sig "Cyberspa-

CHRIS: Absolut ja! Der er ingen tvivl om at det område vil blive udnyttet til fulde.

SØREN: Hvornår?

CHRIS: Jeg tror at vi allerede i løbet af 2-3 år vil se en særlig spil-udgave af systemet. Mulighederne er ret utrolige! Spilleren kan træde ind i en spilverden, der omgiver ham til alle sider. Modstandere kan altså også nærme sig bagfra! Jeg ved at man i øjeblikket undersøger muligheden for multi-player games, hvor nogle af personerne i spillets verden kan være rigtige mennesker. Det vil være umuligt for spilleren at sige, hvem der er computerstyrede film er det handlingen. bestemmer Indy? der nu, l



og hvem der er rigtige menneskerl

SØREN: Tror du ikke der liager en fare i det? Jeg mener, hvis spillene efterhånden er blevet så realistiske, at de ikke er til at skelne fra virkeliahe-

CHRIS: Mennesket er meget modtageligt overfor visuelle indtryk, og jeg tror skridtet til den totale realisme er kortere

"Hvis folkevognen havde gennemløbet samme hurtige udvikling som computerne, ville man idag kunne købe en folkevogn for omkring 1000 kr. Den ville kunne køre med en fart der nærmer sig lydens hastighed, og dens energiforbrug ville være ca. 1/10 af dens nuværende. Til gengæld ville man ikke kunne komme ind i den, da den ikke fyldte mere end en skotøisæske!" (Mogens Boman, individ-samfund", 1976)

end de fleste forestiller sig. Når man kontrollerer hvad folk ser, hører, og på anden måde sanser, så har man virkelig krammet på dem (Chris udtrykte det sådan: "... then you can do some very serious stuff!", Red). Men jeg tror alligevel der vil gå et godt stykke tid, før vi for alvor kommer i tvivl om, hvilken virkelighed, der er "den rigtige".

Kunstig intelligens

Mennesket har altid haft en drøm om at skabe liv, og dette "Frankenstein-syndrom" været en væsentlig drivkraft bag forskningen i kunstig intelligens. Det mest berømte resultat er nok programmet "Eliza", hvor man kan indgå i en slags dialog med computeren, der giver den som psykoterapeut!

I virkeligheden er kunstig intelligens nært beslægtet med computerspil. I strategispil (alt fra skak til Carrier Command), skal computeren analysere skiftende problemstillinger, og adventurespil er jo også en slags dialog mellem spiller og computer. Udviklingen på dette felt er ikke uventet gået i retning af stadig smartere computer-modstandere, og denne tendens vil givetvis fortsætte, indtil verdensmesteren i skak en skønne dag er en computer.

Herfra er der dog stadig et stort spring frem til drømmen om en "menneskelig" computer. Adventurespil, hvor man virkelig kan snakke med de væsener man møder, eller actionspil hvor rumuhyrerne virkelig er onde og blodtørstige... alt dette er stadig ren science fiction.

Optimismen hos forskerne indenfor kunstig intelligens har ellers aldrig fejlet noget, og allerede i 1957 proklamerede Herbert Simon, en af de mest fremtrædende forskere, såle-

"Jeg har ikke til hensigt at overraske eller chokere Dem. men den simpleste sammenfatning, jeg kan give, er at sige, at der nu findes maskiner, der kan tænke, lære og skabe. Deres evne til at gøre disse ting vil endvidere hurtigt blive bedre indtil - i en nær fremtid omfanget af de problemer, de kan løse, vil svare til omfanget af de problemer, mennesket har søgt at løse." Flotte ord, men hvad med virkeligheden? For at undersøge, hvor langt computeren er kommet på dette område, valgte jeg at spørge den selv. Jeg loadede en version af "Eliza" ind, og stillede mit første spørgsmål (følgende dialog er oversat fra engelsk)...

ELIZA: Goddag. Stil mig et spørgsmål.

SØREN: Jeg vil gerne vide, om du virkelig er intelligent.

ELIZA: Det er ikke et spørgs-

SØREN: Jo det er.

ELIZA: Det er ikke et spørgsmål

SØREN: Jamen det er det! ELIZA: Det er ikke et spørgsmål

SØREN: Glem det...

Programmet genkendte ikke mine sætninger som spørgsmål,

simpelthen fordi de ikke

ender med et spørgsmålstegn. Det viser tydeligt, at computerens "intelligens" blot er en illusion. Og selv om der netop nu forskes meget i de såkaldte "neurale ne-tværk", så vil der nok gå meget lang tid, før vi kommer til at spille med virkelia intelligente computer-modstande-

"Håbet om at lave computere intelligente svarer til troen på, at en mand, der klatrer op adet træ, er på vej til månen. (Stuart E. Dreyfus, "Mind over Machine", 1986)

Multi-user games

Til gengæld bliver der rig mulighed for at spille med menneskelige modstandere. Det er en kendt sag, at de fleste spil er dobbelt så sjove, når man spiller dem mod et rigtigt, levende menneske. Bevares, det er da meget underholdende at slå Amigaen i Kick Off, men der er nu intet mere tilfredsstillende end at sønderlemme en levende modstander (hej Jakob!).

Hvis du har et modem, kan du allerede i dag spille de såkaldte "MUGs" (Multi User Games). Det mest populære

er nok SHADES, som på mange måder minder om et almindeligt tekst-eventyr. Forskellen er bare, at mange af de personer, du møder i spillets verden, er mennesker af kød og blod. Du kan snakke med dem, du kan slås med dem, eller du kan indgå alliancer med dem. Valget er dit, men alt hvad du foretager dig får konsekvenser, og er du først blevet rigtig upopulær blandt dine medspillere, kan

Spillet indeholder et meget omfattende rang-system, og efterhånden som man bliver bedre, stiger man i graderne. SHADES og de andre MUGs er udprægede kult-spil. Mange af spillerne har lært hinanden at kende i den "virkelige" verden, og der findes masser af undergrundsblade, hvor man kan læse tips og rygter om, hvordan de andre spillere klarer sig.

du godt berede dig på at dø!

Hidtil har disse spændende multi-user spil været forbeholdt strateger og eventyrere, men det er godt på vej til at ændre sig. Når det har været småt med action-spil, skyldes det eet problem: hastighed. I et spil som SHADES er problemet ikke så stort, for her skal din computer ikke gøre andet end at tage imod dine tekstordrer, og sende dem til den

mainframe datamat, der kører spillet. Når ordren er behandlet her, bliver en ny tekstbesked sendt tilbage til din computer. Det kan saatens lade sig gøre uden de helt store ventetider, da det kun er tekst der sendes.

I et actionspil skal der som bekendt grafik til, men hvis hovedcomputeren skulle sende hele grafik-skærme over telefonnettet, ville det tage flere minutter, og hele action-

fornemmelsen ville falde til jorden. Telefonnettet er simpelthen ikke hurtigt nok, og selv om tele-selskaberne pusler med planer om at skifte til digital teknologi, så er det ikke nok til at fjerne flaskehalsen.

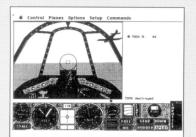
Med satelitternes indtog kunne man derimod forestille sig, at spillerne udvekslede de nødvendige data via paraboler, der jo efterhånden er faldet til et overkommeligt prisleje. Men det er nok alligevel ikke noget, vi skal forvente at se lige med det samme.

Anderledes forholder det sig med "Air Warrior", som allerede har været en realitet i over et år. Air Warrior er en amerikansk multi-user flysimulator, og det enestående ved dette spil er, at det kører i realtime! Men hvordan kan det nu lade sig gøre? Han saade jo lige at...

Korrekt, men Air Warrior fungerer efter et helt andet prinfonnettet. Programmet laver altså stort set alt arbejdet selv, og det er derfor grafikken kan køre i realtime.

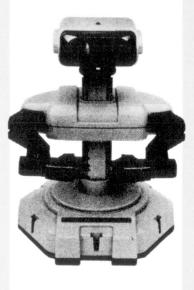
Flere og flere spil udnytter dette princip. I Sublogic's "Flight Simulator III" kan flere spillere øve sig i formationsflyvning via et modem, og Micro Illusions har lavet en hel spilserie ("One-to-One" serien: "Fire Power", "Turbo" m.fl.), som virker på samme måde.

I fremtiden bliver det sikkert muligt at integrere flere forskellige spil i multi-player mode. På den måde kan du udfordre din vens "M1 Tank" fra din egen "Falcon F-16". Forestil dig et gigantisk slag med fly, tanks, kommandosoldater og U-både, som alle styres of levende individer rundt omkring i verden. Man kunne organisere veritable "landskampe" på den måde, og gøre rigtig krig overflødig...



Nintendo's robot.

"You ain't seen nothing yet!" (Søren Bang Hansen, 1989)



"Fremtiden tilhører mig, Universets hersker. Kast jer i støvet for mine fødder, uslinge!" (Peter Normann, Rigshospitalets psykiatriske afdeling, 1989)

cip end de andre MUGs. I stedet for at bruge almindeligt kommunikations- software, kræver dette spil, at du er i besiddelse af et særligt "Air Warrior" terminal-program. Programmet er en mellemting mellem et traditionelt modem-program og en flysimulator. Det laver selv den nødvendige grafik og lyd, men gør det på baggrund af de oplysninger, det modtager fra hovedcomputeren via tele-

Interaktive multimedier

Til sidst skal vi se på et af de største og mest lovende udviklingsfelter for fremtidens underholdning. Milliarder er allerede investeret, og spil-giganter som Electronic Arts, Virgin og Activision eksperimenterer på livet løs med det, man har valgt at kalde "interaktiv video".

Stikordet i denne sammenhæng er interaktiv. Kort fortalt handler det om et slags "multimedie", hvor man kombinerer levende billeder og lyd med computerstyring (og evt. grafik). Situationen er ret forvirrende i øjeblikket, hvor 3 tekniske standarder konkurrerer indbyrdes: IVT, CDI og DVI.

"IVT" står for "Interactive Video Tape", og dette koncept er absolut det mest primitive af de tre. Maskinen hedder "Viewmaster", og amerikanerne kan allerede nu købe den for hvad der svarer til cirka 1000 kroner. Systemet består af en kasse, der sluttes til hjemmets videobåndoptager, en lille kontrolenhed, og et VHS videobånd med titlen "Disney's Cartoon Arcade". Båndet indeholder dels en tegnefilm, dels koden til selve spillet. Et videobånd er et sekventielt medie (informationerne skal aflæses i en fastlagt rækkefølge), og det sætter selvfølgelig nogle begrænsninger for interaktions-graden. Tegnefilmen er da også udelukkende med "til pynt". Den bliver brugt i intro- og afslutningssekvenserne, men ellers tjener den kun som baggrund til de egentlige spil, hvis gameplay nærmest kan sammenlignes

THE SHOW IS ON!

Næste gang du går en tur i biografen, så tænk på at fremtidens biograftur sandsynliqvis bliver en langt mere "total" oplevelse! Wide-screen med højopløsning og Dolby stereolyd er kun et skridt på veien henimod den totale realisme. Men der er allerede opfundet nye, og langt mere overbevisende, former for kollektiv filmfrem-

På PC-showet i 1988 stod Microprose for hovedattraktionen; en "PROKON SUPER X" simulator, som jeg selv havde fornøjelsen af at prøve. Maskinen minder meget om en almindelig flysimulator, bortset fra, at den kun er bygget til eet formål: underholdning! Man kravler ind, sætter sig godt til rette i et af de 14 sæder, og husker for guds skyld at spænde sikkerhedsbæltet!! Dørene bliver smækket i, mørket indhyller den lille forsamling af forventningsfulde tilskuere... og så med eet bryder helvede løs! En stor videoskærm forrest i kabinen lyser op, og en infernalsk stereo-larm gennemtrænger stilheden (og de tilstedeværendes trommehinder).

Filmene består mest af "spændende 3D oplevelser", som f.eks. et motorcykelløb (med kameraet monteret på cykelstyret),

drageflyvning osv. Det interessante er, at hele kabinen er hydraulisk, dvs. den svinger frem og tilbage i takt til de billeder, der vises på skærmen. Effekten er virkelig utrolig, og jeg måtte flere gange minde mig selv om, at det bare var film. Fabrikanten regner med, at PROKON simulatorerne snart vil være opstillet i forlystelsesparker over det meste af verden, og firmaet lover, at der er endnu mere realistiske simulatorer på vei...

I mellemtiden har Walt Disney og Lucasfilm i fællesskab udviklet en lignende simulator, som foreløbig kun er opstillet i Disneyland og i det såkaldte EPCOT center i Florida, USA.

Maskinen betegnes som en "Theatre Simulator" (biograf-simulator), hvilket egentlig er meget passende, da simulatoren har plads til intet mindre end 40 tilskuere. Ellers fungerer maskinen efter samme princip som PROKON-simulatoren, og blandt filmene finder vi bl.a. "BODY WARS" (en lærerig rejse gennem det menneskelige immunforsvar) og "STAR TOURS" (en "Star Wars" agtig flyvetur på månen Endor).

Men det behøver ikke bevæge sig. for at være overbevisende. Et andet princip går ud på, at vise filmene på skærme af gigantiske dimensioner. Og på dette område er lille Danmark faktisk med helt fremme...

Det nye Tycho Brahe Planetarium i København, der åbnede i efteråret, er nemlig i stand til at fremvise visuelle effekter, der langt overgår det, man ser i nutidens biografer. Planetariets mest avancerede udstyr er en stjerneprojektor, der er i stand til at vise flere tusinde stjerner samtidigt, og bevæge dem uafhængigt af hinanden. Derudover har de også en projektor, der kan vise de såkaldte 'OMNIMAX" film. Disse svarer nogenlunde til almindelige film, bortset fra, at de projekteres op på undersiden af planetariets halvkugleformede loft. Dette giver tilskueren en utrolig effektiv 3D fornemmelse, der understreges af en fantastisk skarp billedkvalitet.

Planetariet har lagt ud med et program, der består af to forestillinger. Den ene er den danskproducerede "Tycho's Stjerne", der er baseret på Tycho Brahes opdagelse af en supernova. Dette show bruger både stjerne- og Omnimax projektoren til at skabe de imponerende visuelle effekter. Selvom forestillingen er lavet som en underholdningsfilm, indeholder den astronomi nok til, at de fleste vil kunne lære noget af den. Det andet show, "The Dream Is Alive", er en amerikansk dokumentar film om rumfærgerne og astronauternes træning. Denne forestilling bliver udelukkende vist ved hjælp af Omnimax projektoren, men mange af optagelserne er så livagtige, at det næsten er som at være der selv.

My God... It's full of stars!" (David Bowman, et sted mellem lo og Jupiter, 2001)

med de tidlige "bip-bip spil".

IVT-systemet appellerer derfor mest til mindreårige børn, men det slår alligevel sine to konkurrenter på flere områder: For det første er IVT en realitet, som man rent faktisk kan gå ud og købe ingen science fiction her! For det andet er det billigt, og desuden bygger det på en teknologi (videobånd), som i forvejen er kendt og accepteret af forbrugerne. Desuden verserer der rygter om et nyt, forbedret IVT-system, som skulle være betydeligt mere interaktivt. Watch this space!

"CDI" står for "Compact Disc Interactive", og der er ingen præmie for at gætte, at mediet her er den "CD'er" som vi kender så godt fra musikkens verden. En Compact Disc kan rumme 600 megabytes, og er betydelig mere fleksibel end videobån-

ROBOTTER

I gamle dage var robotter et af fremtidens vigtigste kendetegn, og de er et godt eksempel på, at fortidens syn på fremtiden ikke altid stemmer overens med nutiden (fik I den?). Når science-fiction forfatternes forudsigelser i dette tilfælde ikke har holdt stik, hænger det meget sammen med de manglende landvindinger indenfor "kunstig intelligens" (se hovedteksten). Der findes masser af robotter, men det er næsten udelukkende "kedelige" og upersonlige industri-maskiner, der slet ikke ligner 3PO, R2D2 og hvad de ellers hedder.

Der er ellers lavet forsøg på "hjemme-robotter", af den type, der ruller rundt med en cocktail-bakke, siger elektroniske vitser og morer gæsterne ved diverse yuppie-selskaber. Nintendo har også lavet en robot til deres NES konsol, men dens anvendelser er meget begrænsede. Problemet er (udover den manglende intelligens), at disse robotter er alt for dyre til at apellere til et bredere publikum.

Undtagelsen er de såkaldte "kålhoved-dukker", som for nogle år siden bragte hele USA på den anden ende. Disse elektroniske dukker var opfundet af ingen ringere end Nolan Bushnell - computerspillets grundlægger, men man skal vist være amerikaner for at blive grebet af den slags...

"For Dem er en robot bare en maskine. Tandhjul og metal, elektricitet og positroner. Men De har ikke arbejdet med dem, så De kender dem ikke. De er af en renere og bedre æt end vi." (Isaac Asimov, "Robot", 1950)



"Cyberspace": Forsøgspersonen rækker ud i en usynlig 3D verden, som kun eksisterer indeni computeren.

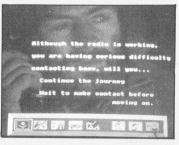
Et godt eksempel på, hvordan man kan kombinere computergrafik med video-billeder.

det, fordi informationerne kan hentes ind lynhurtigt og i vilkårlig rækkefølge.

Det er elektronik-giganterne Sony og Philips, der i fællesskab har udviklet denne standard, og maskinen er allerede blevet sendt ud til en række prominente softwarehuse, som regner med at have de første titler klar i løbet af de kommende 2 år. Og det er ikke spil altsammen; CDI-systemet har også et stort potentiale for interaktiv undervisning på alle nivequer.

Hardwaren består af hovedenheden, der bedst kan beskrives som en kombination mellem en CD-afspiller og en moderne 68000 computer. Desuden medfølger der en farvemonitor og en kontrolenhed. Maskinen kommer i flere udgaver. "Erhvervs-versionen" skulle efter planen allerede nu blive markedsført i USA til en pris af godt 20.000 danske kroner. I løbet af næste år kommer der en skrabet "hjemme-udgave" til knap 10.000 kroner. Det lyder måske dyrt, men hvis maskinen får den ventede opbakning fra softwarehusene, må den betragtes som en utrolig fleksibel "multi-medie-maskine", som er lige velegnet til underholdning, undervisning og en masse andre anvendelser. Og man må vel nok erkende, at det er mere end hjemmecomputeren nogensinde har formået.

Den tredje standard går under betegnelsen "DVI", hvilket står for "Digital Video Interactive". Princippet er udviklet af amerikanske INTEL, og det bakkes op af IBM. Det kommer derfor heller ikke som nogen overraskelse, at DVI



tager udgangspunkt i en ganske almindelig PCer, som udvides med diverse indstikskort. Systemet har visse tekniske fordele frem for CDI. På grund af en særlig kompressions-teknik er det f.eks. mere velegnet til længere videosekvenser, der jo kræver meget hukommelse. Men set ud fra et underholdnings-synspunkt overskygges fordelene af een altoverskyggende ulempe: DVI-systemet koster i omegnen af 30.000 kr, hvortil kommer prisen på en AT-kompatibel PC!

Og når det kommer til stykket, så er lange film-sekvenser heller ikke særlig velegnede til spil, hvor man jo selv skal kunne styre tingene. Så lad os hellere vende blikket tilbage til CDI, som underholdningsindustrien tilsyneladende allerede har taget til sig.

CDI er et utrolig fleksibelt medie. Man kan arbejde med flere "lag" af billeder, som kan være video-stills, computeranimationer, eller en kombination. David Riordan fra Cinemaware gav for nyligt i en udtalelse til ACE (nr. 21) dette eksempel på, hvordan man kunne udnytte CDI systemet i et spil som "Defender of The Crown":

"Istedet for grafik-billedet af middelalderborgen, kunne vi bygge en model - præcis som man ville gøre til en film. Billedet af borgen kunne så placeres i det midterste skærmlag. Som baggrund kunne man lave en grafisk nattehimmel med animerede lyn og skyer. Hvis vi ville have en sværdkamp i forgrunden, kunne vi filme en rigtig ridder, og bruge billederne til at konstruere en slags 'video-sprite',

så spilleren altså styrer et rigtigt menneske rundt på skærmen. Levende video-sekvenser kunne anvendes i små vinduer på skærmen, og med muligheden for ægte soundtracks, vil CDI involvere spilleren mindst lige så meget som nutidens film."

Det siger sig selv, at CDI-spillene stiller helt anderledes store krav til softwarehusene end de traditionelle computerspil. I ovenstående eksempel ville man f.eks. få brug for skuespillere, special effects folk, komponister osv.

Firmaer som Electronic Arts samler derfor kræfterne om at producere udviklings-værktøjer, så CDI-spillene kan udvikles af folk, der ikke har nogen erfaring med programmering. På den måde kan man direkte inddrage folk fra film-branchen. Et oplagt eksempel er soundtracket, der passende kunne leveres af en komponist med erfaring indenfor filmmusik

Udviklingen af CDI-spil vil selvsagt blive en meget dyr proces, og man kunne derfor også forestille sig, at spillene blev til i et nært økonomisk samarbejde mellem softwarehuse og filmselskaber. CDI kan meget vel blive den opfindelse, der for alvor får de elektroniske spil ud til masserne!

Alle de områder, vi har beskrevet i denne artikel, vil hver især få stor betydning for fremtidens underholdning. Men det bliver først rigtig spændende, når man begynder at kombinere de forskellige teknikker. Tænk over det; mulighederne er simpelthen uendelige! Selv på kort sigt er perspektiverne utroligt spændende. På lang sigt - næsten skræmmende.

Søren Bang Hansen

'Sagaerne var de mest populære af alle de tusindvis af former for underholdning, som fandtes. Når man gik med i en Saga, var man ikke bare passiv tilskuer, sådan som man var det i de primitive former for underholdning fra tidligere tider. Man kunne sammen med sine venner begive sig ind i disse uvirkelige verdener i søgen efter den spænding, der ikke fandtes i virkeligheden. Ja, hvem kunne i grunden være sikker på, at det ikke var virkeligheden, som var drømmen?" (Arthur C. Clarke, "Byen og Stjernerne", 1953)



DROP TV-**SPILLENE**

Først vil jeg lige sige, at det er et FEDT blad, I har fået lavet. Det er meget bedre end Soft Today (det var ulækkert med det avis papir). Jeres artikel med pirat-mafiaen i Den Blå Avis (nr. 2) var bare så FEE-EDDD! Artiklen om F-16 simulatoren i Skrydstrup var også fand.. (UPS!) meget god. Men drop da alle de TV spil (Segg.

Nintendo) - det er SÅ uinteressant. Men her er lige et par spørgsmål: Kan Pirates fra Microprose købes til Amigaen? Hvis ja hvor, og hvor meget koster det? Hvorfor er de originale spil til Amigaen så dyre?

Torben Søbora, Haderslev

Du behøver ikke være bange for, at vi bruger for meget plads på TV spillene. De nuværende 8-bit konsoller (Nintendo og Sega) er ret forældede og begrænsede efter

vores opfattelse. Det er jo heller ikke tilfældigt, at bladet hedder COMPUTER Action! Den slags barnepjat lader vi andre blade om. Men lad os nu se... det bliver jo unægteligt noget mere spændende. når alle de nye 16-bit konsoller (f.eks. Konix) begynder at dukke op i Danmark, og vi holder naturligvis læserne orienteret om alt det nye, der er på vei.

Pirates er lavet til Amigaen, men det er ikke sikkert, det er kommet til Danmark endnu.

Med hensyn til priserne på Amiga-spil, så hævder softwarehusene, at disse spil er mere tidskrævende at programmere end 8-bit spil (og tid er som bekendt penge). Om denne påstand holder stik, må du vente med at finde ud af til næste nummer af CA. Vi er i øjeblikket i fuld gang med en dybdegående artikel om spilpriser. Coming up - real soon now!

AMIGA'ER OG MØDRE

Fint, fint blad, I har fået flikket sammen! Jea læste med stor interesse Jakobs artikel om piger og computere i november nummeret af CA. Men gav Jakob ikke lige hurtigt nok op i Danmark? Tror I ikke, der findes masser af piger i alle aldre, der er vilde med at spille?

Selv er jeg 31 år og vild med min Amiga. Jeg købte den til at lave seriøst tegne-arbejde på med DPaint III, men jeg må indrømme, at det ikke bliver til meget tegning. Men giv mig "Shadow of the Beast" eller "Silkworm", og jeg er optaget resten af aftenen. Spil som "Deja Vu II" irriterer mig grusomt, men det er umuliat at lade det ligge - det skal frem, så jeg kan prøve at komme bare lidt længere. Det skal nok lykkes mig at vinde om et

Nogle af jeres læsere tæn-ker måske: "Hjælp, hun er kun få år yngre end min mor". Ja, så må I passe meget på. En dag bliver I måske sparket ud hiemmefra, mens jeres computer bliver boende hjemme hos mor. Eller også bliver der serveret vandgrød en hel måned, så mor kan få råd til sin egen computer, mens hun (klog som hun er) låner spil fra jer. Dødsurt, når man lige havde brug for et enkelt spil et-eller-andet!

Nei, jea er ikke den eneste. der har det sådan. Jeg kender piger på min alder, der sidder og spiller hver dag. Jeg kender også piger, der ikke tør købe en computer. Hvorfor? Jo, for hvis de først får en indenfor døren, så er det slut med at arbejde, sove, spise for slet ikke at nævne at elske.

Ja, vi er mange "gamle" pi-ger, der er bidt af computerspil. Hvis der er en forskel på drenge og (de) piger (jeg kender), må det være sportsspil. Vi gider ikke spille "Kick Off" eller andre spil af samme slags.

Annette Christensen, Valby

Tillykke. Du er det første hunkønsvæsen, der nogensinde har skrevet herind. Hvis der virkelig er så mange spil-interesserede piger, som du giver udtryk for, så synes jeg de skulle se at komme ud af busken og skrive herind. Det er en interessant teori du har om mødres forhold til deres søns computer. Hvis nogen af læserne har oplevet den slags, bedes de omgående skrive herind med hele historien aerne med billeder vedlagt som dokumentation. De mest chokerende indlæg bliver rundhåndet belønnet.

Foreløbig forærer vi Annette Christensen en sending nye spil til hendes Amiga. Nu er der sikkert nogle af læserne, der tror at vi favoriserer Annette, blot fordi hun tilfældigvis er af det modsatte køn. De læsere har helt ret.



Klaus Enevoldsen.

HISTORIEN **OM GERT**

En sød lille skoleelev ved navn Gert køber en Amiga 500. Han har lige fået skrabet 5000 kr sammen.

Gert sidder med sin Workbench, Extras og "De første trin" + ti tomme disketter. Gert laver en kopi af sin Workbench. Efter en uges tid er han træt af at lege med Workbenchen, han savner lidt action.

Efter skoletid har Gert et lille iob hos den lokale købmand. Han tjener 15 kr i timen. Den lille skoledreng har hørt, at Deluxepaint II skulle være godt. Han går derfor ind til sin forhandler, og spørger ham hvad det koster. "1200 kroner", siger forhandleren.

Gert går hjem for at tænke sig om. På vejen ser han, at Den Blå Avis er udkommet. Han køber avisen, og slår op på computersiderne. Der koster Deluxe Paint II kun 20 kr.

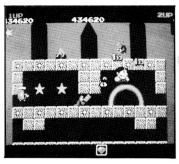
Gert er lidt af et forretninasgeni. Hvis han køber det i Den Blå Avis, skal han kun arbeide i knap 2 timer. Men hvis Gert køber det originalt, så skal han arbejde i 80 timer (der er kun 78 timers forskel). Han køber programmet i Den Blå Avis.

Jeg synes helt klart, at Theis Riiber (se "Apropos" i CA2) har ret: spil- og programpriserne må ned, hvis piratkopieringen skal stoppes. Det er ikke fordi det er "in" at kopiere (se "Apropos" i CA3).

Hvis man køber et originalt spil, kan man ikke se, om det er godt. Man betaler mellem 150-300 kr, og mange gange er det et dårligt spil. Med andre ord: Man køber katten i sækken. Da jeg engang havde en 128'er købte jeg ti original spil. Kun eet af dem var middel (Combat School). Nu har jeg solgt min 128'er og købt en Amiga. Jeg er chokeret over priserne på originale Amiga-spil. Jeg har ikke købt nogle spil endnu, men hvis der ikke snart sker noget, går jeg over til piratspil.

Klaus Enevoldsen

Vi giver dig helt ret. 400 kroner virker absolut urimeligt, hvis man sammenligner med, hvad andre underholdningstilbud koster (plader, brætspil. bøger og den slags).



Rainbow Island.

REGNBUEN DER FORSVANDT

Endelig et supergodt computerblad, som er værd at læse fra ende til anden. Men jeg har alligevel et par spørgsmål.

1. Hvor kan man købe Rainbow Islands?

2. Jeres tips-sektion er suveræn, bliv ved med den.

3. I skriver altid hvornår Computer ACTION næste gang kommer i kioskerne, men det kommer først 4-5 dage efter. Hvordan kan det være?

4. Kan I anbefale en god sampler til Commodore 64?

5. Hvordan kan man lave et blad, der er så mega suverænt? Det var så alt for denne gang, men jeg vender frygteligt tilbage! Hans Henrik Holler, Græsted

1. Et meget, meget interessant spørasmål. Som de fleste ved, anmeldte vi dette spil helt tilbage i oktober-nummeret. Vi havde prøvet spillet på det europæiske "Computer Trade Show", og var derfor i stand til at anmelde det før alle andre blade (det gør vi forresten tit, hvis I lægger mærke til det). I mellemtiden er der opstået en strid mellem Microprose og Taito, der i sin tid solate arcade-licensen til Telecomsoft, Selvom Microprose har overtaget Telecomsoft, mener Taito ikke at de også har overtaget licensen til Rainbow Islands. Og så længe de to firmaer slås om ophavsretten, bliver spillet holdt tilbage. Den originale udgave, altså. For Rainbow Islands har forlængst gjort sit indtog i Den Blå Avis' spalte 142...

2. Javel.

3. Okay, vi har været en anelse forsinket et par gange...

4. Vi kan anbefale en glimrende "buyer's guide" til samplere. Den hedder "Computer ACTION nr. 2" og kan bestilles på tlf. 33 912833.

5. Tænk, det spørgsmål stiller vi også hele tiden os selv!

STRANGE FRUIT

Tak for et mega godt blad. Jeg hænger med hovedet nedad, imens jeg skriver dette brev. I vil nu få løsningen på, hvordan I kan få et mega mega mega godt blad. Men jeg må vel hellere starte med begyndelsen:

Klokken 14:01 står min nabo på mit værelse, og det ser ud til, at der er nogen, der har tisset på hans sukkermad.

Klokken 14:03 hænger jeg 4 meter over jorden i et grantræ med hovedet nedad, imens naboen står nede på jorden og råber "Jeg vil se resultater!!"

Jeghar en Amiga 500 og en Commodore 64 (nedtur for det danske folk). Min nabo har også en Amiga 500 og en Commodore 64 (endnu engang nedtur for det danske folk). Jeg er temmelig forvirret over spillene til Amiga 500. I det første nummer af CA var der en anmeldelse af alle Sega-spillene. Nu hvor I er så godt igang, kunne I så ikke lave en liste over alle de spil, som er kommet til Amiga 500. Der behøves ikke være en anmeldelse af spillet - bare skriv: Thunderblade

Blood Money ******* osv. Det ville være mega venligt af jer, hvis I ville gøre det, og jeg er sikker på, at mange andre Amiga ejere også ville synes det (jeg bønfalder jeg, idet det er meget vanskeligt at spise med hovedet nedad. Prøv det selv!). I kunne dele dem op i afdelinger som f.eks. Action, Eventyr osv.

PS: Jeg bønfalder jer endnu engang at opfylde mit ønske, da jeg tror, at rebet ikke er stærkt!!

Hilsen en blå-hovedet computerfreak, alias:

Jesper Pedersen, Sønderborg

Der er lavet så mange spil til Amiga, at det ikke er muligt at lave en komplet liste over dem. Den slags bliver jo ikke "registreret" nogen steder. Men vi har faktisk planer om at lave "buyer's guides" til forskellige spil-genrer i nogle kommende numre. Men hils din nabo og sig, at han godt kan lade dig hænge lidt endnu!

SEGA SAVNES

Hvad pokker er meningen med at sende sådan et oversejt blad på markedet!? Jeg bliver jo nødt til at købe det hver måned for overhovedet at holde mig i live. Jeg kan simpelthen ikke klare mig uden det (CA, naturligvis). Computer ACTION slår klart Games Preview og de andre computerblade. Nok om det!)

Jeg er den glade ejer af både en Sega og en "brød-kasse". Jeg er ret erfaren med Sega-spil, men jeg er dog ikke helt sikker på, om det kan betale sig at købe det nye "Wonderboy III". Hvis det er lige så godt som sine to forgængere, så er jeg med på spøgen. Hvis I ved det, så skriv det venligst.

Hvis I ikke har noget imod det, så fyrer jeg altså lige et par ekstra spørgsmål af. Okay? Godt, så begynder vi. Kan man bruge "Sega Master System" spillene til den kommende Sega Megadrive?

2. Kan I ikke proppe lidt mere med Sega ind i bladet?

3. På hvilken computer er R-Type bedst (incl. TV-spillene). Jeg skal have det her at vide. Jøp mig svarene i en fart. Nu til noget helt andet!!!! I nummer 4 var der en "Hvilken computer er den bedste" artikel, og ved Sega's hukommelse stod der "ukendt". Som medlem af Sega-klubben har jeg fået den specielle "inside story", hvor der bl.a. står:

"All Sega games are cartridge based and vary in size from one megabit (125K) up to four megabits (500K)." Dette skulle vist være svarene på jeres uvidenhed!? (undskyld). Det er ret utroligt, at Sega's hukommelse er så stor i forhold til maskinens størrelse. Det er jo næsten lige så meget, som Amigaen kan præstere. Hva-'ba!

Ovenpå den her omgang, håber jeg at I sender mig et spil eller to (til Sega'en) for jeg fik helt sved på panden af at skrive dette brev.

Her er et par vitser, som måske kan få Jakobs sure fjæs til at flyde ud i en glad mine:

* Ved du hvorfor Jesus ikke blev født i Århus?

Det var ikke til at finde 3 vise mænd!

*Hansen ville helst spille skak på toilettet, for der havde han hele brættet for sig selv, og kunne trække når han ville.

Ha-ha! Hi-hi! Ho-ho!

PS: Dejligt blad I har strikket sammmen. Jeg kan kun sige: Waaauw!

Philip D. Philipsen, Vedbæk

Lad mig med det samme indrømme, at vi ikke er specielt interesserede i gamle TV-spil som "Sega Master System" (eller Nintendo, for den sags skyld). Indtil videre afholder vi os helt fra at skrive om dem, og der skal ske meget store

ændringer i det danske spilmarked, før at vi skifter mening

1. Som du kunne læse i sidste nummer, kan man få en ekstra adapter til Megadriven, som gør at du kan bruge dine gamle spil. 2. Nej (se ovenfor).

3. Jeg har ikke selv set den, men pålidelige kilder oplyser, at "PC Engine" versionen skulle være den, der lignede arcade- originalen mest.

Vi prøvede dine vitser af på Jakob, men hans eneste reaktion var en kort trækning i den ene mundvig. Der skal åbenbart mere til, så send os nogle flere jokes.

Som sagt anmelder vi ikke Sega-spil, og da vi derfor heller ikke ligger inde med nogle spil til Sega Master System, vil jeg i stedet sende dig 5 spil til "Brødkassen". Det lyder nemlig som om du forsømmer din 64'er, og det kan vi jo ikke have!



ӨННН...

Ja det var den matematik opgave. Så er der bare det brev. Ja, det brev... overskriften den skal være "Hej Computer ACTION". Nej, nej, nej, det er for brugt..... Øhhh... Ja selvfølgelig, hvilken overskrift! Nå, nu skal de faneme få kritik.

1. Da jeg læste testen af "Shadow of the Beast" var min tunge ved at slå et tredobbelt flagstik + et dobbelt halvstik med skrue. Det skyldes, at nogen af ordene var en smule mærkelige. For eksempel: "Menualen", "lavettil", "ettidspunkt" osv. Sågar også "huylern"???? Mit spørgsmål er bare: Har i fået "Beast" til at skrive eller hvad? (ellers et fedt Hit-logo!).

2. Øhhh... nej nu har jeg ikke mere kritik.

3. Jeg må rose jeres blad, især for de artikler som "Spøgelser i maskinen", "Batmani"

og især "Efter DEAD-line". Jakob, husk at købe nye sokker, og hvordan hulen kan du nå at tage sko på inden du rammer fortorvet? Jeg spørger bare! I skal også roses for jeres undertekster til billeder-

4. Hvor længe tester I spillene, før I anmelder dem??

5. Er "Maniac Mansion" kommer til Amiga? Hvis ikke, kommer den?

6. Kritik igen. Hvordan hulen ku' I finde på, at have s/h billeder til Xenon II. Man kan jo ikke se, om det er et billede af Jakob og Lars (Sloth, Jørgensen), eller Codemaster's nye rumspil til Specktrum (er det rigtig stavet?).

7. Vittighed til Jakob: Frøken Olsen stod ved Congo-floden i Afrika. Pludselig ser hun en stor krokodille med to brune neger- ben stikkende ud af gabet. "Hvad i aller h... bilder de sig ind! Her betaler man ulandsbistand, og så fiser de rundt i Lacoste- både!

PS: Hej mor! Mikkel Pind, Østermarie

1. Nej, anmeldelsen var skam skrevet af underteanede chefredaktør (ingen dårlige vittigheder, tak!). Men tro mig når jeg siger: jeg er IKKE ordblind! De mange fejl skyldes en fatal brøler i sats-afdelingen. Hvis du ser efter, vil du også finde usædvanlig mange trykfejl i reportagen fra PCshowet og reklamen for næste nummer. Årsagen er den samme, og vi gør hvad vi kan for at det ikke skal gentage sig. Jja, jegtør ændda næstenggodt loveat det øekke gentaher xaj.

2. Er du sikker?

3. Genialt observeret, Holmesl

4. Vi spiller hvert spil, indtil vi er nået helt til bunds i det. Hvor lang tid det tager, afhænger naturliavis af, hvad for et spil det drejer sig om. Men det er absolut ikke usædvanligt, at test-perioden strækker sig over flere uger, eller mere hvis det er adventures og strategispil.

5. Spillet kan komme hvert øjeblik det skal være. Hold godt øje med "The Magic

6. Jeg tænkte nok, der var mere brok. Men bortset fra det, så har du helt ret. Det er Lars til højre! (Hvad siger du, Rastafa-Søren? -Lars) Nåh måske ikke, men under alle omstændigheder, så vil alle HIT-spil fremover blive placeret på farvesider. Og nej, det er ikke rigtig stavet.

7. Denne gang mente vi faktisk at kunne spore en svaa antydning af et smil på Jakobs berygtede stone-face. Keep up the good work, før eller siden får vi manden til at arine!

VIRIIS?

Jeg er den lykkelige ejer af en 64'er, som jeg har et par spørgsmål om.

1. Har "Defender of the Crown" fået en efterfølger, og (hvis der er en sådan): hvad koster den, og hvad hedder den?

2. Kan I anbefale nogle gode og realistiske strategispil til C64? Og i så fald, hvilke?

3. Findes der virus til C64? T.A.G., Give

1. Det kommer lidt an på. hvad du mener. Cinemaware har lavet andre spil end Defender (f.eks. Sinbad, SDI m.fl.), men ingen af disse spil har noget at gøre med D.o.t.c.

2. Hvis det skal være enkelt og overskueligt, så prøv spillene fra PSS. Mest kendt af disse er nok "Theatre Europe", som simulerer en atomkrig i Europa. Hvis det skal være mere avanceret, så prøv noget fra SSG - f.eks. "American Civil War" spillene.

3. Nej.



(Indsendt af Torbjørn Jensen, Vrå).

UDUELIGE HUNDEHOVEDER!

Hej (måske farvel) Computer ACTION. Da jeg læste jeres computer-blad, håbede jeg at læse et GODT blad, men jeg har aldrig nogensinde læst SÅ plat et blad! Efter min mening burde I fyre alle de uduelige hundehoveder, der har lavet dette (en masse bandeord) blad og sætte nogle friske hjerner på sagen! For at lave et NOGENLUNDE godt blad skal I:

1. Sætte nogle programmer (ligesom i de gamle RUN blade) til C128 og C64.

2. Droppe nogle af alle de sider med adventure-spil, for så over- fede er de heller ikke.

3. Lave jeres tests lidt korte-

Claus Hørning, Greve Farvel.

PROGRAMMØR?

Jeg er en dreng på 15 år, som er meget interesseret i computer programmernes store verden. Jeg går rundt og laver eksperimenter med min Amiga 500, og kunne godt tænke mig at vide, hvordan man laver spil med store sprites. Figurerne er nemme at lave, men det er lyden ikke, og desværre er det meget svært at få dem programmeret til at bevæge sig. Tror du, du kan hjælpe mig med det problem?

Hvor mange år vil det tage mig at blive software-programmør, og hvad skole skal man gå på?

Nu kommer der nogle spørgsmål omkring spil og programmer:

1. Er det muligt at få en 800Mb diskette station, eller en endnu større diskette station til sin Amiga, og hvor meget vil en sådan koste?

2. Kan man få alle de rollespil, som er lavet i bogform til sin computer?

PS: Jeg synes jeres blad er

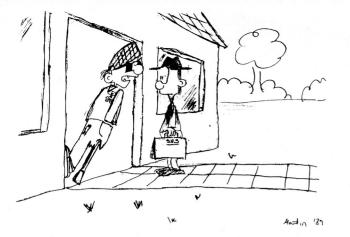
enormt godt, og det skal nok holde!!! Karl Nielsen, Ørbæk

Dine programmerings-problemer kan vi ikke hiælpe dia med. CA handler om computer-underholdning på brugerniveau, og Mailbox er ikke nogen teknisk brevkasse. Hvad angår uddannelsen som software-programmør, så afhænger det helt af, hvad det er for nogle programmer, du gerne vil lave. Der findes ikke nogen "skole" for spilprogrammører, men hvis du tænker mere i retning af erhvervslivet, så ser sagen helt anderledes ud. I så fald synes jeg du skulle tage dig en snak med erhvervs-vejlederen på din skole. Og mht. til dine sidste spørgsmål:

1. Det har vi godt nok aldria hørt om. Tror du ikke du ikke du blander det sammen med

harddisks?

2. Nej, og slet ikke til Amigaen. C64-ejerne kan få enkelte titler som "Rebel Planet" og "Temple of Terror", men det er gamle spil, og ingen af dem er specielt gode.



Mig pirat? Ligner jeg måske sådan en? (Indsendt af Martin).

HITLISTE

Jeg har nogle spørgsmål til jer: 1. Er Rastan Saga og Rygar konverteret til Amigaen?

2. Har Codemasters lavet et spil, der hedder Dragon Slayer? (Jeg tænker ikke på Dragons Lair)

3. Kan man få Sky Wolf til Amigaen?

4. Hvad med at lave en hitliste i bladet?

5. Kunne I ikke over længere tid genopfriske nogle af de gamle arcader (1984-88) og skrive om de er konverteret og til hvilke maskiner? Hilsen

Creeper and A-Wax 43

1. Ja, men de er ikke værd

at samle på.

2. Codemasters har lavet et spil ved navn "Super Dragon Slayer". Det er tilmed ret godt, men så vidt vi ved fås det kun til 64'eren.

3. Nej.

4. Det lyder jo som en god ide, men som jeg tidligere har sagt, bliver der ikke solgt nok (originale) spil i Danmark til at man kan lave en troværdig hitliste ud fra salgstallene. Hvis vi skal lave en hitliste, kræver det derfor, at læserne sender deres Top-5 herind. Vi trykker listen, så snart vi har fået nok stemmer!

5. Tjae... Vi vil gerne skrive om arcade-maskiner, men er det ikke mere interessant at høre om de nve?

KORTERE ANMELDELSER?

Thanks for det fede blad, I laver. Det er bare rågodt. Men der er alligevel nogle ting, I godt kunne lave om på f.eks. Mailbox. I skriver, at redaktionen bliver bombarderet med breve, men alligevel fylder den kun 2 sider. Den kunne sagtens være større. Jeg synes anyway, den er en af de bedste og fedeste ting i hele bladet. Newsdesk, den kunne også være større.

I kunne også genindføre Kaptajn Peek og Poke, som var en af de fedeste ting i IC RUN.

Og så her til sidst: Hvad har arcade-sektionen gjort, siden den røg ud? Den var ellers god (selvom den kun var der en gang). Lad være med at lave spilanmeldelserne så lange. Folk spiller jo alligevel næsten kun sort (90%).

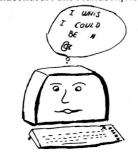
Ellers tak for et vildt fedt blad, specielt "142 Computerspil" - den var virkelig god. Keep going like that!

Michael Helbo, Køge

Størrelsen af Mailbox afhænger helt af, hvor mange interessante breve vi modtager. For at få plads til endnu flere spil i hvert blad, har vi fra dette nummer indført en ny type anmeldelser i test-sektionen. Her tester vi de spil, der af den ene eller anden grund ikke er særlig meget at skrive om. Jeg håber det er noget i den retning, du efterlyser. "Arcade Action" i nummer

1 og 5, var ikke nogen sektion, men en såkaldt "occasional" artikel-serie, som dukker op når der er noget interessant at skrive om. Så bare rolig, vi vender tilbage med flere arcade-artikler i den kommende tid. Det samme gælder forresten artikler om piratkopiering, og interviews i det hele taget, så du har al mulig grund til at glæde dig!

(Indsendt af Palle Frandsen, Holeby).



HISTORIEN OM PETER

Dette er en historie om lille Peter

Peter har et arbejde, hvor han tjener 800 kroner om måneden. Han går hen i en softwarebutik for at købe et spil til sin Amiga. Da han ser prisen på spillene, får han et chok: 400 kroner for et spil-det er da absurd!

Nu retter vi så øjnene mod Niels M. Andersens "Apropos" i CA4. Det er ikke rigtigt, at det er piraternes skyld, at spilpriserne er så høje. Det første Amiga-spil kostede omkring 1000 kroner! Det passer heller ikke, at piratkopiering er det samme som at stjæle i et supermarked. Man stjæler jo ikke spillet - man har købt det til en meget urimelig pris. De flår os for penge! Det kan jo heller ikke være rigtigt, at man skal være millionær for at eje en computer. Hvis det er tilfældet, hvorfor hedder PC'eren så en "Personlig Computer", når ingen har råd til at eje den?

"2 computer-freaks fra Jyl-

Vi kan sagtens blive enige om, at priserne for originale 16-bit spil er horrible. I næste nummer af CA kommer en dybdeborende artikel om spilpriser. Her vil vi også prøve at afsløre, hvem der egentlig "scorer kassen".

LONG LIVE THE KING!

Helt ærligt: Soft var det fede, Soft Today var også fedt, men Computer ACTION er Kongen over alle blade. Det er superfedt, så bliv ved det, pals!

Hilsener til Universets mest tæskelækre blad: Computer ACTION! Mogens Overbeck, Fredericia

KLAR FORBEDRING

Tillykke med jeres lækre blad. Nu må det vel have opnået sin endelige udformning. Det tør siges, at det har undergået store forandringer siden IC RUN startede, men slutproduktet er en klar forbedring, især sammenlignet med Soft Today, som jeg synes var et stort flop.

I første nummer af Computer ACTION kom I med lidt information om de forskellige medarbejdere. Det fremgår, at flere personer kommer fra spille-bladet Games Preview. Det virker påfaldende, at der er så stort ryk-ud derfra. Er det så belastende at arbejde i Silkebora?

Nå, nu til sagen. Jeg er den lykkelige ejer af en Amiga 500, men jeg har nogle spørgsmål, jeg kunne tænke mig at få uddybet: 1. Budget spil blev anmeldt i Soft Today, f.eks. Zamzarra. Er der nogle forhandlere i storkøbenhavn, som er i besiddelse af disse? 2. Hvis man køber spil fra postordrefirmaer i England, er der så toldafgift, når man modtager dem her i Danmark?

3. Og endelig sidste spørgsmål: Hvis man skal starte som nybegynder i adventure-klassen, hvilke spil vil I da anbefale? Det var alt fra mig. Niels Galle, Kokkedal

1. Godt spørgsmål, en skam at vi ikke kan give dig et lige så godt svar. Men måske er der nogle læsere (eller forhandlere), der kan hjælpe?

2. Principielt ja, men det meste slipper faktisk igennem uden afgifter. Hvis du alligevel skulle modtage en lyserød told-slip fra postvæsenet, så kig indenfor på dit lokale told-kammer (afdelingen for privat fortoldning). De plejer at være til at tale med.

3. Deja Vu er et godt (og nemt) begynder adventure. Journey fra Infocom er også let at sætte sig ind i. Hvis du vil have noget mere traditionelt (uden grafik), så prøv nogle af de gamle Infocom spil som f.eks. Wishbringer. Og når du så sidder fast, så skriv til vores troldmand (eller ring, hvis du er abonnent), så skal vi nok hjælpe dig videre. God fornøjelse!

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi. de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, ros, spørgsmål, svar, vitser, tegninger, reaktioner på andre breve eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så er adressen her: "MAILBOX"

St. Kongensgade 72 1264 København K

LÆSERMARKED

Ikari Warriors og/eller Test Drive til C64 på bånd. Ring så vi kan diskutere prisen. Spørg efter Tommy. 42 912001

De fedeste adventures og rollespil. Fx. Bards Tale II, Hillsfar, Maniac Mansion I og II (som jeg selv har). Rimelig pris. 42 224480

C64 båndspil: Gunship 70 kr. Forgotten Worlds 60 kr, Rick Dangerous 60 kr, R-type 60 kr, Battle Chess 45 kr. Helst i nærheden af Helsingør, men ingen betingelse. Spørg efter Christian. 02 214327

Commodore 64 spil: New Zealand Story, Microprose Soccer, Batman, Robocop. Alle spillene skal koste under 100 kr. 98 178675

Adventurespil såsom Hillsfar, Bards Tale II. Rimelig pris. 42 224480

Horror- og splatter spil købes til Amiga. Send liste med pris til Steen Thomsen, Silkeborgvej 26A, 2th, 8000 Århus V.

Dragon Ninja, California games, Indiana Jones, Batman,

Thunderblade og Licence to Kill + andre spil til C64 bånd. Rimelige priser. Henv. Jakob (bedst 15-19). 86 443462

SÆLGES:

TV-spillemaskine: Videopac G7400 med to joysticks og mange spændende spil. Pris: 1700 kr. 42 912001

Dungeons & Dragons - spillerens håndbog, spilmesterens håndbog (på dansk), 936x1482 cm. kort, 8 tinfigurer, 2 "Sværd og Trolddom" bøger. 450 kr. 42 976484

Commodore 64 med 1541-II disk station, datasette, joystick og mange spil. Pris: 3500 kr. 86 950401

Her er stedet for alle, der vil købe, sælge og bytte diversé ting, eller udveksle spørgsmål og informationer af forskellig art. Det er helt gratis at annoncere, så send din kupon idag!

Sega Master System (8 mdr. gammelt) med 14 org. spil + 1 Wico joystick m. autofire. Sælges for 3200 kr. Træffes kun i weekenden, mellem 11-23 (måske). Spørg efter Lars. 31 505871

Federation of Free Traders - originalt spil til Amiga. Pris: 260 kr. 86 654104

C64 + diskettestation 1541 II, diskbox, datasette, The Final Cartridge II, 80 disketter, diskdoubler, 2 joysticks, mange nye spil: New Zealand Story (fedt), Rick Dangerous (overfedt) og databaser, regneark og manualer. Kun 3500

3 1/2" disketter (nye). 10 kr. pr stk. Henv. K. Hansen. 86 244209

C64 med diskstation (1541), meget god lyspen m. tilhørende tegne- prg., datasette, diskbox, ca. 70 disketter med spil, ca. 10 bånd med spil (jalt ca. 500 spil). disk dobler, turbo modul. Nypris ca. 6000 kr, sælges for kun 3500 kr. Evt. bytte med Amiga 500 med tilbehør. Henv. Asger. 98 581469

C64: Batman 1+2, Barbarian II, Dragon Ninja, Op Wolf, Airborne Ranger, Double dragon, Purple heart, R. Ranger, Combat school, Roger Rabbit, Lykkehjulet DK. Kontakt Michael efter kl. 19. 86 223192

Disketter (5 1/4"). Mærke: Wordplex, Dysan og Verbatim. Kan bruges til C64/128, Amiga og PC'ere. Pris: 8 kr pr. stk. Henv

Henrik Jakobsen. 42 107168

Video-kartotek til C64, 50 kr. Henv: K. Hansen. 86 244209

C64 med diskstation, båndstation, Final Cartridge III, joystick og ca. 80 disketter med spil. Kr 2500. 02 214495

C64 spil: Wintergames, Worldgames, Summergames 2, California Games. Pris pr. stk: 50 kr. 43 622329

C64 originale bånd. Bl.a. Indiana Jones, Mask I. 100 kr / stk. Billigspil til 20 kr. / stk. 74 842204

C64 m. 1541 disk st., 1802 monitor, båndst., joystick, Final cartridge 2 og 3. Alt i nyt design. Desuden ca. 200 disks i boxe, 30 computerblade og bøger, og 3 org. spil. Pris: 4800 kr 86 176702

C128, diskdrive 1571, gul monitor, 1 joystick, 20 originalspil, modem, ekspert cartridge, datasette, diskbox. Sælges samlet for 4000 kr. Henv. Brian. 09 153407

C64 båndspil: Street Fighter. Pris: 42 645202

Commodore 64 + 1541 diskdrev + båndoptager (model cn2) + turbomodul + diverse bøger om programmering i Basic + spil: The games, Freddy Hardest mm. Det hele er et år gammelt. Pris: 3000 kr. Træffes ml. 17-19. 86 371801

Amstrad CPC 464, MPZ, bøger, blade, joystick, spil, programmer. Pris fra ny: 8000 kr. Kan også købes seperat. Sælges for højeste bud. 42 246889

C64, diskst. 1541, 25 tomme disks + orig. Maniac Mansion, rensedisk, diskbox, datasette 1530, 2 orig. bånd, 2 joysticks, computerblade. Sælger også computerbord. Ring og giv et bud. 48 140961

C64 båndspil: Silent service - 120 kr. Evt. bytte med et strategispil. Henv. effer 15.00. 97 269336

For kun 3000 kr. kan du få en Commodore 64 med S/H fiernsyn, 1541 disk station, turbo system "Boost dos", båndoptager, joystick, bøger, diskbox til 100 stk, ca 200 disk med programmer. Ring efter kl. 18. Fvn. 62 291733

Sega-spil. Haves: Alex Kid in Miracleworld, Zillion, Lord of Sword og Altered Beast. Ønskes: Shinobi, Afterburner, Secret Command eller andre. 53 683530

C64. Jeg har California Games, og vil gerne bytte det for Outrun. Skriv til: Klaus Lauridsen, Storåvei 85, 7400 Herning. Kun originalt på

Alle adventurespil til en PC ønskes. Har selv: PQ1,2+LL1,2+King 1, 2, 3 + Space Quest 1, 2, 3 og Jet og flysimulator. Henv. Jesper. 86 157467

OPSLAGS-TAVLEN:

Jeg har løst både Kings Quest III og Faery Tale, og stiller min viden direkte til rådighed på tlf: 31 428260

Jeg har et spørgsmål til C64 Licence to Kill: Når jeg kommer til bane 3, kan jeg ikke få spændt tovet fast til flyet. Skal man bruge fireknappen? Hvad betyder de lyde der kommer, når jeg dirigerer tovet henover flyets haleparti? Jeg håber nogen kan hjælpe mig. Knud Winther, Værebrovej 66 4.1., 2880 Bagsværd.

Wonderboy C64: Jeg er en dreng på 12 år og sidder her hjemme hver aften og ved ikke, hvordan man klarer kæmpen i area 4 round 1. Hilsen Jesper i Grevinge. 53 459085

Hej! Jeg har et spørgsmål til Batman the Movie til C64. Når man kommer til bane 2, bliver det ret svært at komme igennem uden at dø. Kan det virkelig være rigtigt, at man så skal loade det hele om, hver gang man dør? På den måde kommer jeg jo aldrig videre! Knud Winther, Værebrovej 66 4.1., 2880 Bagsværd.

Aktiv Computer Klub stopper, men fortsætter som Disk-Kæden. Her bliver du tilbudt 20-100 disketter til fri kopiering om året. Med seriøse programmer, skoleprg., spil, kurser, artikler, brokkasse, mm. Disk-Kæden har medlemmer med C64, C128, Amiga, PC'er.

Årskontingent: 50 kr. Send frankeret svarkuvert til: Disk-Kæden, Kanalvej 7, 4571 Grevinge.

KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (sæt X) :

KØB □. SALG □. BYTTE □. OPSLAGSTAVLEN □.

Annoncetekst (max 40 ord):	
energe control and a second co	
Telefon-nr:	Kuponen sendes til

Kuponen sendes til: **COMPUTER ACTION** St. Kongensgade 72 1264 København K,

BRIKKERNE ER FALDET PÅ PLADS Hos BMP-Data

ACTION REPLAY MK6

– Hvis du ikke fatter en brik af det hele, så læs her:

- Det mest omfattende modul til Commodore 64
- To disketteturboer, op til 25 gange hurtigere end normalt
- Helt enestående kopieringsfacili-
- Unikke muligheder for snyd i spil - finder automatisk snydepokes!
- Absolut gennemarbeidede programmeringsværktøjer
- Og meget, meget, meget mere
- Rekvirer yderligere information

kr. 798,-



kan du få alt i

moduler til C-64 fra kr. 198,-

- Laver nye brikker til dit puslespil

Laver to båndoptagerstik på en C-64/20/128

Kopiering direkte fra én båndoptager til en anden

• Kan kopiere alt software på bånd uden undtagelser

kr. 148,-

RAM-UDVIDELSE

- Brikken, der udvider spillet
- 512 kbytes RAM-udvidelse til A500
- En fordobling af hukommelsen er som regel en fire- eller femdobling af arbeidshukommelsen
- Meget lille udgave
- Med afbryder

512 kbytes RAM kr. 1.275,-

512 kbytes RAM med ur og batteribackup kr. 1.475,-

AMIGA U DISKDREV 3,5" Flere brikker at flytte med

- Ultralille diskettestation for AMIGA 500/1000/2000
- Med gennemført bus (stik)
- Med afbryder

gratis skriftprøve

Bruger 3,5" disketter og er fuldstændigt kompatibel



kr. 1.185,-Prisen inkluderer kabel

dansk veiledning og

Smartsound stereosampler

- Læg lyd på puslespillet
- Spil lyde direkte fra stereoanlæg over i AMIGA'en
- Gem lydene på disk, spil dem baglæns, med ekko, rumklang o.s.v.
- Gennemført stereo med meget høj samplefrekvens, arbejder f.eks. sammen med Audiomaster II
- Leveres med gratis programMeget ren lydkvalitet

incl. alle kabler og software

kr. 398,-

– Få brikkerne skriftligt

Commodore MPS1230

- Professionel S/H-printer
- Med stik til både C-64/20/128/16/+4 og AMIGA 500/1000/2000 samt PC
- 7 skrifttyper og 9 skriftarter
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Lækker kvalitet og design
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- Omfattende dansk manual medfølger

Prisen inkluderer alle nødvendige kabler, 250 ark papir, farvebånd, traktorfremføring dansk manual m.m.

Gratis kabel medfølger – værdi kr. 198,-

kr. 1.995,-

SUPERFARVEPRIN

– Få en kopi af puslespillet

MPS1500C/DM105

- Professionel farveprinter
- Med stik til AMIGA og PC
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F Kan danne omkring 50 forskellige, klare farver
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev MPS1500C/DM105 som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.

kr. 2.875,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd, traktorfremføring, dansk manual m.m.

IC-RUN skrev: "En virkelig alsidig printer der er god til både farvegrafik og tekst-behandling."

Gratis kabel medfølger værdi kr. 228,-

Rekvirér gratis skriftprøver

TURBOG

Joystick

- Den solide brik, der er til at forstå
- Kvalitetsjoystick, der klarer lidt af hvert
- Håndformet håndtag
- To skydetaster
- Med automatisk skydning og sugefødder
- 6 microswitches

Hvis du slider TURBO 6 ned inden for et år, får du gratis et nyt!

kr. 148,-





Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryghedsga-rantibevis, der giver dig følgende rettigheder: 8 dages returret.

30 dages ombygningsret.

Mindst 1 års garanti.

- Gratis teknikerbistand angående brugen af det erhvervede produkt.
- Er du alligevel ikke tryg ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørløse.

Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åb-ningstid kl. 10-17.30. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.







Joystick

- Den solide brik, der kan det hele
- Klassikeren inden for kvalitetsjoystick
- Håndformet håndtag
- Fire skydetaster
- Med automatisk skydning og sugefødder
- 8 microswitches IC-RUN skrev: ''...eet af de bedste joystick jeg kan mindes.''

Hvis du slider TURBO 2 Super ned inden for et år,

får du gratis et nyt!



POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på <u>vor</u> ordretelefon. **#**



42278100 FAX:42 27 89 19 Postgiro 1 90 62 59

NAVN:

GADE, NR.

POST NR.

JEG BESTILLER HERMED: STK. STK STK.

Pr. efterkrav + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-) I ALT tillægges kr. 45, Check ved kr. 20,00 vedlagt + porto Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms

Der tages forbehold for trykfeil, prisændringer og udsolgte varer – ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

FØLGENDE ØNSKES TILSENDT GRATIS:

SKRIFTPRØVER MPS 1230

SKRIFTPRØVER MPS 1500C/DM105



bestiller noget hos

Hver gang du

LODTRÆKNING HVER MÅNED









The Magic One

Vores store sektion for adventures og rollespil er tilbage med endnu flere lækkerier til eventyrfolket...



SCAPEGHOST

Level 9

Amiga, C64, IBM, Amstrad, Apple II, Atari, BBC, MSX

Level 9 har alle dage været kendt for at lave eventyr, og nu har de udgivet et mere: Scapeghost. Spillet, der bliver foretagendets absolut sidste adventure, er som vanligt delt op i 3 dele, men plottet er noget ud over det sædvanli-

Nogle narkosmualere har illegalt hentet et stort parti stoffer ind i landet, men strømeren Alan Chance og hans assistent Sarah er lige i hælene på dem. Alan og Sarah finder frem til bandens skjulested, og under mystiske omstændig-heder bliver Alan dræbt, mens Sarah bliver taget med som aidsel. For udenforstående ser det ud som om Alan ved at lave en række utilgivelige fejl - har underskrevet både sin og sin makkers dødsattest, men sådan er det ikke i virkeligheden. Gangsterne var blevet advaret af en eller anden og havde lagt sig i baghold. Men hvem lækkede oplysningen? Som Alans spøgelse (Jep! Det var det usædvanlige i plottet!) har du tre nætter til at lede politiet til narkosmuglernes nye skjulested og samtidig rense dit eget navn. Du starter del 1, "November Graveyard", med - ret chokeret - at lagttage slutningen af din egen begravelse. I begyndelsen er du ret svag, men efterhånden som du vægtetræner med blade og lignende bliver du efterhånden stærk nok til at påvirke tungere ting. Om natten bliver du introduceret for de andre spøgelser på kirkegården, og sammen skal I sørge for at forsinke gangsterne. Ikke let, når man er usynlig, ikke kan tåle lys og ikke kan bevæge sig uden for kirkegårdens mure.

Næste nat går turen til for-brydernes skjulested, hvor du skal forsøge at finde så meget bevismateriale mod skurkene som muligt. Dine åndelige kræfter er nu vokset så meget, at du kan varme ting op, visualisere tidligere hændelser og stikke din spøgelsesagtige hånd gennem vægge. Men du er stadig meget lysfølsom.

Sidste afsnit tager sin begyndelse i skumringen den tredie nat. Gangsterne har hyret en præst til at velsigne gravene på kirkegården, og hvis du ikke slipper væk, er du fortabt for altid. Til gengæld er du blevet endnu stærkere end før: nu kan du manifestere dia for de levende når du har lyst, bøje jern og få folk til at fryse vilkårligt. Din opgave er at holde banditterne beskæftiget indtil politiet når frem, arresterer slynglerne og renser dit navn, så du kan hvile i fred. Som Level 9 har for vane, er der masser af personer i Sca-peghost. Nogle kan hjælpe dig, andre ikke, men de forstår alle de samme kommandoer som dig selv. Derfor er mange af problemerne i spillet "gruppe-puzzles", hvor du har brug for en eller flere hjælpere for at udføre en bestemt handling. Alle problemerne er dog ret logiske, omend ikke ligefrem lette, og Scapeghost er et klart anbefalelsesværdigt eventyr; også selvom jeg gennemførte det skræmmen-de hurtigt. Scapeghost er uhyre fængslende i den tid,

Parser 89% 86% **Atmosfære** Sværhedsgrad MIDDEL OVERALL 87%



Lucasfilm Games Amiga, C64, IBM, Atari ST

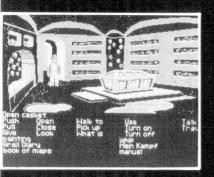
Selvom det snart er 2 år siden Maniac Mansion udkom til 64'eren, har Lucasfilm Games først nu fået færdiggjort Amigaversionen af spillet, der i originaludgaven var et enormt hit. Til dels på grund af spillesystemet med den gennemtænkte kombination af grafik og tekst; et system der med succes er blevet gentaget i blandt andet Zak McKracken and the Alien Mindbenders.

Allerede da jeg så pakken første gang, vidste jeg, at Maniac mansion ikke kunne være helt dårligt. En så lækker æske skal man lede længe efter! Indholdet er heller ikke noget at kimse ad... To disketter, en tynd manual, en foldeud opslagstavle i papir og en kodebrochure fra "Nuke'm Alarms", der kun kan læses iført røde cellofanbriller (også vedlagt!). Plottet i Maniac Mansion er

ligeså herligt som pakningen. Din kæreste, Sandy, er blevet taget til fange af en gal professor, Dr. Fred, der bor på en forfalden herregård langt ude på landet. Kun i selskab med sin kone (Edna) sin søn ("underlige Ed"), et par levende tentakler, og så selvfølgelig "Dead Cousin Ted", der sidder oppe i badekarret og er død.

Lyder det plat? Ja! Lyder det fedt? Ja! Lige fra starten, hvordu udvælger de 3 teena-gere, der skal redde Sandy, oser det hele af amerikansk Bfilm, som amerikansk B-film skal laves. Inde i huset bliver det om muligt endnu bedre. Doktoren løber rundt i kittel og ser sindssyg ud (helt lyseblå i hovedet), der hænger en motorsav ved siden af knive-ne ude i køkkenet og... det bedste af alt... DER ER EN ATOMREAKTOR I SWIMMING POOL'EN! Fangekælderen (komplet med hemmelig udgang og skelet) og det hemmelige laboratorium er også et besøg værd, og så-dan fortsætter det. Oven i det hele har programmørerne endda formået at fylde Maniac Mansion med gode, logiske problemer og en masse underlige rum. Maniac Mansion er SPILLET for Zak-fans i alle aldre.

Parser 84% Atmosfære 93% Sværhedsgrad MIDDEL **OVERALL**



Grafikken i spillet er blevet mindre og samtidig mere detaljeret, mens der er blevet indføjet længere - meget flotte-animerede sekvenser. Det ser for eksempel ekstremt godt ud, når Indy en sjælden gang svinger pisken, akkompagneret af en lille fanfare. Lydeffekterne er også gode (selvom musikken ikke ligefrem er toppen), og sammen

medvirker det til, at eventyret denne gang fylder hele 3 disketter og bedst kører på en udvidet Amiga. Sidder man med en A500 uden ekstra hukommelse kan man godt belave sig på at skulle skifte MEGET tit, idet der ikke er RAM nok til at indkoble et sekundært drev (med mindre man snyder lidt). Disse irritationsfaktorer kan dog ikke overskygge

det faktum, at Indiana Jones and the Last Crusade er et fænomenalt godt grafisk eventyr. Specielt hvis du har en A2000 med 4 drev, altså.

Parser 83% Atmosfære 90% Sværhedsgrad MIDDEL OVERALL 96%

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Lucasfilm Games Amiga, IBM, Atari ST

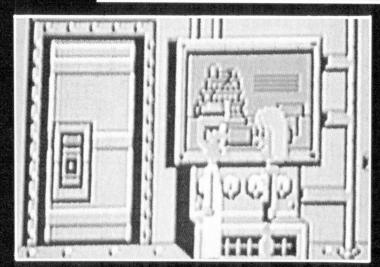
Først kom Indy som film. Det var en stor succes. Så kom Indysom actionspil. Det var en mindre succes. Nu er Indy kommet som eventyr i stil med Zak McKracken og Maniac Mansion, men desværre kun

til PC, ST og Amiga.

Præsentationen er - som Lucasfilm har for vane - helt i top med vedlagt dagbog og det hele, og selve eventyret er også en klar vinder. Spillet følger filmens handling - sådan stort set, altså. Indy skal stadig finde sin forsvundne far samt den ligeså forsvundne (og hellige) gral, men designerne har valgt at se stort på speci-fikke scener fra biograflærredet og lave masser af problemer, der slet ikke er med i filmen. God approach! Spillet starter hjemme i staterne, men scenen skifter hurtigt til Venedig, hvor turen - godt hjulpet af faderens dagbog går ned i en labyrint af katakomber under en gammel kirke. Senere henlægges hand-lingen til atter andre dele af verden, før spillet (og filmen) endelig er slut.

I modsætning til Zak McKracken og Maniac Mansion er Indiana Jones III ikke lagt op til at være morsom hele tiden, men eventyret er alligevel fyldt med små, indforståede jokes. I Indy's kaotiske kontor ligger der for eksempel både halvdelen af en gul krystal og et fedtet kort, tegnet med farvekridt. To ting, alle Zak-kendere ved alt om! I kontoret står også en tusind år gammel falkeskulptur, der virkelig betyder noget for Indy. Han var jo også kaptajn på Tusindårsfalken i Star Wars..

EVENTYR TIPS



Maniac Mansion

Et sted oppe på anden sal møder du en slimet, men frem for alt sulten, tentakel. Hvis du vil fodre den på traditionel vis er det nødvendigt med det meste af et køleskab, men der en lettere udvej: find frem til slimoens livret! Giv den voksfrugterne fra atelieret(!) og afrund tentaklens måltid med en hurtig drink. I en af herregårdens mange stuer finder du en lysekrone, der gemmer på en ganske vigtig nøgle. Denne er ikke helt ligetil at få ned, men lidt musik (de fleste vil nu nok kalde det her for støjtortur) går det hele nem-mere. På en af pladerne ligger der nemlig nogle toner, der er så høje, at de kan smadre glas. Kopier lydene over på det tomme bånd og afspil det nede i stuen.



Indiana Jones

Hvis du - ude i din fars bungalow-vælter den molesterede reol helt, finder du et stykke klistret tape. For at få lukket op for dette problem skal du tilbage på universitetet og ind i dit rodede kontor, der blandt andet indeholder en krukke med opløsningsmiddel. Med nøglen i dine hænder kan du vende tilbage til Henrys hus og låse op for-kisten lige indenfor hoveddøren. Når du senere kommer til Venedig får du brug for din fars dagbog for at løse mange af de problemer, du vil støde på.



Scapeghosi

I del 1 gælder det om at få alle spøgelserne- og den vilde hund - til at følge efter dig. Bortset fra Joe Danby, der frivilligt slutter sig til dit team, er ingen af de luftige herrer og damer ret interesserede i at

være dine arbejdsslaver, men hvis du kan gøre dem en tjeneste, hjælper de dig gerne til gengæld. Vufferen er i begyndelsen ret sky, men hvis du taler lidt pænt til den (3 gange, altså), og derefter fjerner det fiskeben, der sidder fast i hundens hals, har du skaffet dig en ven for livet (også selvom du allerede ER død). Doggien kan hjælpe dig med flere af de ting, der kræver mange kræfter - det være sig åbning af døre eller flytningen af en tung gravkrans (HINT!).



GRATIS TELEFON-HJÆLP!

Troldmanden Istarion's flittige lærlinge sidder klar ved helpline telefonerne. Så hvis du sidder fast i et adventurespil, kan du få direkte og hurtig hjælp.

Men kun hvis du abonnerer på Computer ACTION! Når du ringer, skal du først opgive dit navn og abonnentnummer som kontrol (sidstnævnte er stemplet på bagsiden af bladet). Det er strengt forbudt at ringe udenfor telefontiden, som er:

Hver onsdag fra kl. 16.00-18.00.

De magiske telefonnumre er: 53 884717

og 42 190217

Fantasy

Titel: Dungeons & Dragons, Basis Regler

Forfattere: Gary Gygax og Dave Arneson Pris: Fra 248 kr. Udgivere: Fafner Spil / TSR Hobbies Inc.

Indhold: 2 bøger (tilsammen 124 sider) og 6 terninger.

Dungeons & Dragons er blevet synonymt med begrebet rollespil, men er det så godt (eller så fælt), som der hviskes om? Ja, måske skulle vi starte med at se lidt på baggrunden...

Året er 1973, stedet er en stille by ved "Lake Geneva" i det gode gamle US of A. To unge fyre, Gary og Dave, lægger sidste hånd på et spil, de har valgt at kalde "Dungeons & Dragons". Således begyndte rollespillets sejrsgang over hele verden.

D&D, "rollespillenes fader", udkom i 1974 og fik stor succes. Endnu var 80' ernes fantasy-boom kun en krølle i redaktørens hår, men D&D var nyt, anderledes, og klart mere underholdende end brætspillene på det amerikanske marked. Alligevel skulle der gå 15 år, før herligheden udkom på dansk!

Trolde og alfer

D&D foregår i en middelalderverden, hvor drager, trolde, elverfolk og andre mystiske væsener eksisterer. I denne verden befinder spillerne sig, Vores rollespils-ekspert, "Magiske Rune", ser denne gang nærmere på en dansk udgave af spillet, der startede det hele...

DUNGEONS & DRAGONS

og de skal nu prøve at leve sig ind i rollen som en person fra middelalderen. Du kan vælge mellem at spille rollen som kriger, magiker, tyv, præst, eller et "nær- menneske" - dvs. en elver, dværg eller halving (nok bedre kendt som en "hobbit").

Spillet giver dig mulighed for at udforske en verden, som Game Masteren (det er dig, eller en af dine venner) og D&D bøgerne laver i fællesskab. I denne verden venter magi, glemte skatte og uudforskede områder kun på, at du og dine venner skal undersøge dem. D&D er et godt spil, men desværre bliver det let lidt for voldeligt! Det bliver det, fordi ens figur kun udvikler sine evner ved at kæmpe (dræbe) og tjene penge.

D&D starter smart med et lille solo-eventyr, der vænner Game Masteren til reglerne. Dette solo-eventyr er udformet som en spillebog i stil med Borgens "Sværd og Trolddom" serie, så hvis du spiller den slags, vil du føle dig hjemme her.

Men desværre er D&D kun et basis-sæt. Hvis din figur bliver meget dygtig, stærk, rig osv., bliver du altså nødt til at købe "D&D - Expert" (på engelsk) for at fortsætte hans/hendes udvikling. Ellers er D&D ganske godt bygget op med gode tabeller, og bøgerne er pænt illustreret med stemningsfulde s/h tegninger. En stor fordel ved dette spil er, at der findes bunkevis af af ekstre materiale - både på dansk og engelsk.

På dansk

Der er et godt indeks i D&D bøgerne, men jeg savner en liste over, hvad uhyrerne hedder, både på originalsproget og i den danske oversættelse. Man kan ikke foreslå folk at købe de engelsk-sprogede udvidelser til spillet, uden at understøtte det med lidt hjælp.

Mange af de væsner, der bor i D&D's fantasiverden, har ikke et dansk navn. Den nordiske mytologi er fattig på den slags væsner i forhold til den keltiske (engelske), og derfor er oversætteren Kenneth Krabats job svært. Det kan overraske, at det ikke er i monsternavne, men i spil-termer, at han er kommet ud i de største vanskeligheder. Nogle af oversættelserne er tåbelige: "Constitution" oversat direkte til "Konstitution" f.eks.

Konklusion

D&D er et udmærket rollespil for begyndere, som skal til at lære, hvad det egentlig vil sige at spille rollespil. Med sættet i hånden, lærer man rimeligt hurtigt spillet at kende, men hvis du kan prøve det hos nogle kammerater, er det klart at foretrække. Alle rollespil læres nemmest ved at prøve dem, og ikke ved at læse reglerne.

Hvis du har spillet mange spillebøger, eller af en anden grund føler dig bedre rustet

FANTASY NEWS

Tæv dit postbud!

Det første danske PBM-spil er kommet. PBM står for "Play By Mail". Det er ikke en opfordring til at lege med posten, men derimod betegnelsen for en særlig type spil, hvor trækkene foregår via brev-korrespondance.

Det danske PBM spil hedder Kampen om Europa (1992?, Red), og er udviklet af "Cant-Games". Dette nye PBM-firma styres af Tino Andersen og Claus "Nyx" Nygaard, som er kendt fra CA3, hvor deres

blad "Adventure Posten" blev omtalt af min ærværdige ven og kollega Istarion (kendt under dæknavnet "The Magic One").

Spillet er som du kan lide det: vold over hele linjen. Målet er via kampduelighed, alliancer og list at blive hersker over Europa, som det så ud i 1450. Der er rift om pladserne, men undertegnede håber på at være blandt de 10-20 deltagende kampherrer. Computer ACTION holder dig underrettet om slagets gang!



RA-TA-TA-TA... Fortid og fremtid mixes, og sød musik opstår i FASA's Shadowrun.

Lyssværd og laserpistoler

AD&D 2nd Edition - Spelljammer; regler for eventyr i det ydre rum! Du tror mig ikke? Du mener AD&D er et middelalder rollespil?

Det var det også engang, men ikke mere! Magisk drevne rumskibe bringer dig nu ud blandt stjernerne. Der er regler for intelligente (og uintelligente) rumvæsener, der er nye trylleformularer, stjernekort og guderne ved hvad.

Prisen for hele herligheden er 207 kr, og sproger er klingende amerikansk - formuleret af skaberen Jeff Grubb.

Cyberpunk

Måske ved du ikke hvad cyberpunk er for noget, men hvis du kender filmene "Blade Runner" og "RoboCop", er du på sporet. I en nær og dyster fremtid er livet hårdt og uden meget håb. Dette er baggrunden for Shadowrun, et cyberpunk rollespil fra det amerikanske spilfirma FASA Corp. Spillerne er småkriminelle i storbyens jungle, som den flot illustrerede regelbog skildrer. FASA er dog ikke stoppet ved dette. De har også blandet okkult magi, elvere, orker og endda drager ind i spillet.

(og har større forventninger) til rollespillenes verden, skulle du nok hellere købe et mere avanceret spil. Der findes kun to andre rollespil på dansk (se næste nummer af CA), men tonsvis på engelsk.

Alt i alt et godt begynderspil, der dog efter min smag lægger alt for stor vægt på penge og unødig vold.

RETTELSER TIL DEN DANSKE OVERSÆTTELSE:

Desværre er den danske oversættelse fyldt med fejl, men med CA's rettelser, skulle det ikke længere være noget problem.

Spilmesterens håndbog:

1) Side 17, I tabellen HØJ-NI-VEAU MAGIKERE OG ELVERE: Der mangler linje 4 i tabellen. Linjen skal være: "Niveau -, antal form. 2, Sværhedsgrad andengrad"

2) Side 40, Skygge: Der mangler et (*) ved skyggens navn.

Spillerens håndbog:

3) Side 17, paragraf 41: Der mangler et tal, der viser hen til den næste paragraf. "Gå til 58" passer ind i sammenhængen. 4) Side 29 og bagsiden: Dette er den helt store brøler! For at hjælpe begyndere, har Fafner Spil udfyldt nogle af rubrikkerne i spilperson-skemaet, men de har udfyldt dem forkert! Styrke rettes fra 16 til 17 (med en +2 justering), Intelligens fra 7 til 9 (uden justering) osv... De rigtige tal finder du på side 9 i SH. 5) Side 29 og bagsiden: Der mangler også angivelse af Klassificering og Livsanskuelse på SPS'et. "Kriger" og "Troværdig" er det rigtige ifølge

Forvirret? Ikke mindre end mig, men spillet har indtil videre solgt fabelagtigt herhjemme-ikke mindst pga. en gratis (og meget flot) reklametryksag, som FASA forærede væk. Hvem sagde, at reklame ikke virkede?

Gør min hverdag sjovere!

Hvis du har kommentarer eller forslag til vores Fantasy sektion, så hold dem ikke for dig selv! Skriv til adressen forrest i bladet, og mærk kuverten "Fantasy". Jeg vil især gerne have breve fra PIGER, der ser enormt godt ud, og som elsker mine chauvinistiske kommentarer.

RETTELSE: I sidste nummer blev den amerikanske GENCON fejlagtigt omtalt som Game-Con, sorry!

MAGIC MAIL



Hej, Magic One!

Superfantastisk eventyrsektion! jeg er en amatøreventyrer, der "sitter" fast i 2 spil. her er mine spørgsmål (Jeg håber, at du har lidt magi til overs):

1. Journey: Hvordan får jeg den blå amulet ud af skattekammeret, og hvor finder jeg elvernes og dværgenes ditto? 2. Hvad med en komplet løsning til Deja Vu II?

3. Hvis det ikke er muligt vil jeg gerne vide, hvordan man kommer forbi det der svin i liahuset (vaaten, altså).

4. Kan man få King's Questspillene til Amiga, og i givet fald: hvor meget koster de? Det var alt for denne gang. Med magisk hilsen

iii the mad boy!

Værhilset, Mad One! Du har tilsvneladende indset, at den blå amulet ikke kommer ud gennem fordøren, så hvorfor ikke prøve at smuale den ud af bagvejen? Fjern dækslet i rummet bagved skattekammeret og hæld den hellige sten i kloaken! Senere vil du finde den på bunden af en af de små søer et andet sted i hulerne. Elvernes og dværgenes amuletter kommer du først til senere. Fortvivlikke. Det er lidt tidligt med en løsning til Deja Vu II, men det skulle da heller ikke være nødvendigt for dig, vel? Fyren i lighuset er politibetjent, og hvis du ifører dig panseruniformen fra SugarShack's lejlighed, bliver du uden problemer sluppet ud i bagbutikken. King's Quest I-III er alle udkommet på Amiga, mens spil nummer 4 tilsyneladende stadig lader vente lidt på sig. Med lidt held kan du købe eventyrene direkte fra England til små 200 kroner, men hvis du vil handle dansk må du nok slippe mellem 300 og 400 kr for et spil. Nogen steder kan du dog købe de første 3 Quests i en samlet pakke til en kraftigt reduceret pris, så kig dig grundigt omkring!

Hej Maggie!

Jeg håber, at der er en chance for, at en fortabt PC-ejer også kan komme igennem med et par spørgsmål. Jeg er en meget stor fan af Sierra, men i den sidste tid er jeg stødt ind i nogle problemer i et par af spillene:

Police Quest: Hvordan får man sendt luderen tilbage til stationen i en taxa efter at have "brugt" hende i hoteloperationen?

Space Quest III: Hvor finder man det rumskib, man skal bruge for at få startet spillet, og hvordan får man det op at flyve?

Hjælp mig, kære Magic One!

Venlig hilsen Rene Klemens, Århus



Hei Rene! Når du og luderen kommer tilbage på værelset, skal du undertrykke dine lyster og i stedet gribe knoglen og dreje en gange 0. Du hører nu en slidt båndoptagelse, der giver dig nummeret på opslysningen. Ring igen og bed om telefonnummeret på et taxifirma, du så kan ringe op. Bestil en vogn til Hotel Delphoria, og kvinden er fixet. Rumskibet i Space Quest III ligger spredt rundt omkring i affaldsfragteren. Det meste af skroget liggerindeni den store, selvdøde robot, mens reaktoren skal fiskes op med autokranen. Kig dig godt omkring, og husk: maskinen kan ikke startes før alt er samlet!



Kære Magic One!
Jeg har både tips og spørgsmål. Jeg har følgende tips til
Police Quest: Når du skal have
afbleget dit hår, så kik på flasken. Ring 0 for taxi, og hvis du
vil i casino, så sig "play poker"
til bartenderen.

Nu til spørgsmålene til Spellbreaker: Hvordan kommer man forbi "ogre" i "cave", og hvordan får man fat i "cube" i "stone hut"? Hvad skal man bruge fisk og brød til? Det var alt, på forhånd tak!

Anders Rasmussen, Jægerspris

Hallo Anders! Tak for dine tips og videre til Spellbreaker. et af Infocoms absolut bedste (og sværeste). Ogren har høfeber! Få fat i planten og plant den i hulen, før du med throckformularen får skabt en masse pollen. Som du nok har bemærket, er hytten ret faldefærdig og absolut ikke perfekt. Men det kan den blive... Har du fundet caskly-instruktionerne? Brødet skal du bruge som fiskeføde et sted ude på det åbne hav, og fisken? Det finder du tids nok ud af!

Hej "Magic One"

Jeg søger din hjælp i Seabase Delta. Hvor'n slipper man forbi kameraet på 3. etage uden at blive likvideret? Hvor'n får man disc'en op ad elevatorskakten, og hvad skal man bruge faklen og skruetrækkeren til?

Vær (please) nøjagtig i din forklaring, da jeg altid har en helv...s masse problemer med formuleringen.

Fred The Master of the Amiga, København

Vær hilset, Fred! Selvom Seabase Delta efterhånden nærmest er antikt, må det stadig betegnes som et udmærket eventyr, også på trods af parseren, der-som du selv skriver - er dummere end en retarderet troldeunge. Men tilbage til spørgsmålene. Lad mig for en ordens skyld starte bagfra (?): Faklen er 100% ubrugelig, mens skruetrækkeren skal bruges for at fjerne magneten fra stereoen på øverste etage ("remove magnet"). Denne magnet skal fastgøres til snoren ("tie line"), der derefter skal sænkes ned i elevatorskakten med kommandoen "throw line". For at snyde kameraet skal du - lige i spillets stil - bage en pandekage og dække linsen med den ("cook pancake" og "throw pancake"). Dette skulle gerne bringe dig langt videre!



Vores populære tips-sektion er som altid fyldt med smarte tricks til de nyesté og sjoveste spil i din samling.



INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Indy's sidste korstog indeholder selvfølgelig også en indbygget snyde-rutine. Skriv "lehova" ('I' er latin for 'J', som alle, der har set slutningen

af filmen, vil vide). Du kan nu på et hvilket som helst tidspunkt taste 'L' for at springe direkte til næste level, eller du kan spole frem og tilbage mellem banerne med tasterne '1' og '2'.

Ovenstående tip virker på 16-bit versionerne. Hvis du har spillet til 64'eren, så prøv denne fremgangsmåde i stedet: Hold tasterne 'F', 'I', 'S' og 'H' nede, og du når frem til snyderutinen, hvor du kan vælge bane med tasterne 1 - 4.





SHADOW OF THE BEAST

Her er intet mindre end den komplette løsning til denne flotte Psygnosis-præstation:

Start spillet med at gå til venstre. På vej gennem skoven, skal du huske at hoppe over de to små jern-kløer, der gemmer sig i skovbunden. På et tidspunkt kommer du til et hult træ mærket "IN". Gå

Du dukker nu op inde i et hule-system, og du skal huske at hoppe over den ildkugle, der bliver skudt mod dig bagfra. Gå nu til højre, ned, venstre, ned, højre og knæl ned for at dræbe de ulækre biller, der kommer kravlende mod dig. Gå nu ned, venstre, ned, venstre, og du skulle nu krydse en bro. Gå ned, højre, ned, venstre, ned, venstre. Du skal slå gentagne gange ind i den blå kugle, men søra for at "time" slagene, så din frisure ikke pludselig bliver til en friture. Du vil blive belønnet med en magisk laser-kugle, som du senere får brug for.

Gå nu højre, op, højre, ned, højre, ned, venstre, venstre (pas på dråberne) op hop over hullet for at få en nøgle. Gå til højre og tag trylledrikken. Fortsæt op, op, højre, op, højre, op, venstre, op, venstre, op, højre. Dræb det to-hovede monster. Tag nu den første vej op, og gå til venstre indtil du ser en kontakt. Slå den, og du vil være i stand til at indsamle ekstra slagstyrke senere

Gå til højre og tag den første stige op. Gå nu til højre for ekstra styrke, og gå til venstre igen. Fortsæt forbiskelettet og tag nøglen. Gå nu til højre og ned ad den første stige. Fortsæt til højre, ned, højre, op, højre (pas på sneglene) og ned så langt, som du kan komme. Gå til venstre, og tag første stige ned. Højre, ned,

højre indtil du kommer til en trylledrik. Gå nu til venstre, og ned ved først kommende lejlighed. Fortsæt mod høire. ned, venstre og pas på flammen. Gå ned, venstre, ned, venstre, op, venstre, ned, venstre, op, højre, og tag den ekstra slagstyrke. Gå herefter til venstre, ned, ned, og til højre indtil du kommer til en brønd. Dræb uhyret og gå op. Du skulle nu være tilbage over jorden (phew!).

Løb mod højre, og ødelæg sten-søjlerne for at få opfyldt dine energi-reserver. Når du kommer til borgen, skal du i første omgang fortsætte forbi indgangen, og hoppe op og tage faklen, som hænger på ydermuren. Gå nu tilbage og

ind i borgen.

Herinde går du til venstre, op, højre og tager den ekstra styrke. Gå ned, højre, og så langt op, som du kan komme. Fortsæt til venstre, ned, venstre og tag trylledrikken. Pas på de monstre, der springer op af hullerne i gulvet. Gå nu op, højre og tag trylledrikken og skruenøglen, som ligger helt til højre. Gå nu til venstre, så langt du kan komme, og derpå ned, højre, ned, højre, ned (lad dia falde), venstre (kryds broen), ned, højre, ned, venst-

Fortsæt med at gå til venstre, indtil du kommer til en kiste. Slå den og tag pistolen. Gå nu til højre, indtil du kommer til et kraftfelt. Brug skruenøglen for at komme igennem, og fortsæt op, venstre, ned, venstre, op, højre, ned, og venstre så langt du kan komme. Gå nu ned, højre og dræb den trehovede drage. Gå gennem

Gå mod højre, og slå søjlerne for ekstra styrke. Du kommer nu til et gigantisk monster - ram dets klosakse under og over tungen, indtil det eksploderer. Gå nu gennem døren og ud af borgen. Gå nu til højre og slå søjlerne for at få ekstra styrke. Dræb dragen i slutningen af spillet, og sejren

THE GREAT GIANA SISTERS

Dette (64-versionen) er et spil med mange levels. Derfor kan man selvfølgelig også snyde. Man snyder ved at nedtrykke A+R+M+I+N samtidigt. Så springer man prompte videre til næste level og indkasserer en fed time bonus!

Der er også en anden ting: Når man trykker SHIFT ned (SHIFT LOCK er nemmest) og sætter et joystick i port 1, samtidig med at man spiller, kan man (det er nemmest at være to), ved at holde fire på joysticket nede samtidig med SHIFT, opnå en sjov effekt. Tiden + Giana/Maria står stille, samtidig med at eventuelle monstre + objekter bevæger sig. Denne effekt er specielt nyttig, hvis man lige er hoppet og så hamre SHIFT LOCK i bund. Når man så hænger oppe i luften, kan et monster gå lige så langsomt forbi NEDEN under dig (smart).

Men pas på: Hvis du har en bombe eller et ur, går den også af!

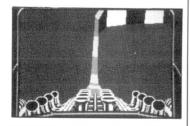
NINJA SCOOTER SIMULA-TOR

Hold dig i øverste højre hjørne, og hop konstant. Så skulle du nemt kunne klare alle 16 levels.

STUNT CAR RACER

På "Drawbridge" banen, er det en godt taktik at holde sig lige bag ved den computerstyrede bil gennem det meste af løbet. Først når du er nået over den bevægelig rampe på sidste omgang,overhaler du, og trykker sømmet helt i bund.

Du taber fart, hver gang din bil flyver gennem luften, så prøv at holde dækkene på banen det meste af tiden. Lad være med at bruge din turbo, mens du er i luften. Det er spild af gode hestekræfter.



XYBOTS

Hvorvidt Domark har en svaghed for små, lådne rumvæsner vide ikke, men denne rutine kunne tyde på det. Hvis du skriver "ALF" på Amiga-versionens highscore-liste, får du nemlig uendeligt liv.

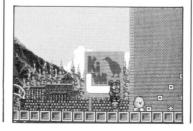


BEACH VOLLEY

Den store boss hos Ocean Software hedder Gary Bracey, og det forklarer måske, hvorfor spillets snyde-rutine aktiveres, når du skriver "DAD-DY BRACEY". Herefter kan du komme videre til næste land/ level med et enkelt tryk på F1.

NEW ZEALAND STORY

Her er et lille tip, som virker på C64 versionen. Hvis du holder CTRL og den venstre pile-tast nede, springer du en level frem. Du må dog stadig selv gøre kål på end-of-level monstret.





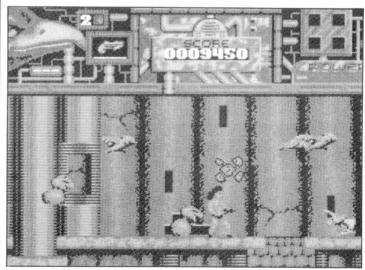
BATMAN: THE MOVIE

Her er den længe ventede snyderutine, til Amiga-udgaven af Oceans HIT game. Indtast "JAMMMM" på titelskærmen, som nu skulle begynde at stå på hovedet. Det betyder at du er inde i spillets hemmelige cheat-mode, hvor du kan komme videre til næste level ved hjælp af spillets pause-funktion.

C64-ejerne skal heller ikke snydes for et tip til DERES udgave af Bat-spillet (båndversionen). Når du mister dit sidste liv på 2. bane, og bliver bedt om at spole tilbage, så skal du bare lade båndet køre videre. De sidste levels vil nu blive loadet ind med uendelige liv. Hvis du spoler lidt tilbage, kan du selvfølgelig også genloade 2. bane - stadig med uendelige liv!

DRAGON'S LAIR

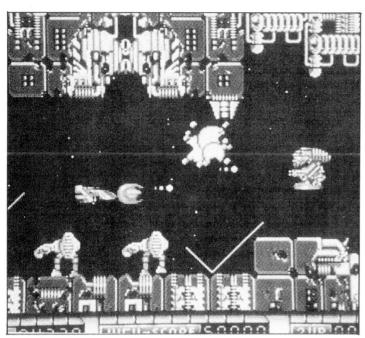
Jeg ved godt vi bragte hele løsningen i november-nummeret, men dette tip er anderledes. Hvis du holder disse taster nede: Esc., 'L', 'N', 'R', '7' og '?', når din ridder er på vej henad hængebroen på første level, så vil skærmen begynde at blinke. Det betyder, at du roligt kan læne dig tilbage i stolen, mens spillet gennemfører sig selv. Det eneste du selv skal gøre, er at skifte diskette, når computeren beder om det. Så er der tegnefilm!



HAWKEYE

Hvis du har problemer i dette platformspil fra Thalamus, så aktiver spillets pause-funktion. Hvis du nu trykker på delete, vil du hoppe videre til næste bane, hver gang du dør. Virker i hvert fald på Amiga-versionen.





DENARIS

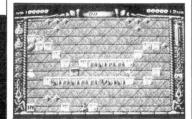
Hvis du har Amiga-udgaven af dette spil, så ser her hvordan du kan få uendeligt liv. Hold 'Z' tasten nede, når du får besked på at indsætte data-disketten. Sæt nu musen i joystickporten, og hold høire museknap nede, mens spillet loader.

VIGILANTE

I dette spil aktiverer du den skjulte cheat-mode ved at skrive et kodeord på highscore-listen. For Amiga og C64-ejernes vedkommende er kodeordet "GREEN CRYS-TAL", mens ST-ejerne skal skrive noget så usædvanligt som "POOKY IS MY PAL". Herefter vil et tryk på F1 give dig et ekstra liv, mens F8 bringer dig videre til næste level.

CYBER-NOID II

Et smart trick til Amiga-udgaven af dette flotte, men ekstremt svære, spil. Skriv "NEC-RONOMICON" på titelskær-men for at få uendeligt liv. Hvis du pauser spillet, kan du endvidere hoppe videre til næste level ved et tryk på 'N'.

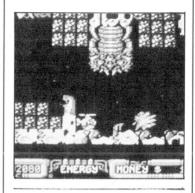


SPHERICA

Har du set den fantastiske scififilm "Blade Runner"? Det har Amiga-programmøren af Spherical tilsyneladende, for hvis du taster "BLADERUNNER" på menu-skærmen, venter der dig et par overraskelser.

MR. HELI

Hvis du ikke rigtig kommer nogle vegne i dette spil, så kan vi her afsløre et par af de hemmelige kodeord (hvis man da kan kalde dem "ord"!). Level 2: "CACGFAAA-AUAEDIADCKCY". Level 3: "DACIHAFAAUAIGAADCD-BR". Disse passwords virker i det mindste på C64-versio-



ARKANOID

Hvis du altid har drømt om at se de sidste baner i denne Breakout efterligning til Amigaen, så skal du enten finde noget mere fornuftigt at drømme om, eller også skrive ROBOCOPPETER på titelskærmen.

TIP & VIND!

CA's "ACTION TIPS" er ikke alene Danmarks bedste tips sektion. Det er også den mest gavmilde! ALLE læsere, der får deres indsendte tips trykt her i bladet, bliver belønnet med de nyeste topspil til deres computer. Jo flere tips du sender, jo større er chancen for at nogle af dem bliver trkt. Så hvis du sidder inde med tips, kort eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til:

ACTION Tips Computer ACTION St. Kongensgade 72 1264 København K

PROBLEMER?

Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er omtalt i denne sektion, så anbefaler vi at du indrykker en annonce i vores LÆSERMARKED under rubrikken "Opslagstavlen". Gør kort rede for dit problem, og skriv din adresse eller tlf. nummer. På den måde kan du få hurtig og direkte hjælp, hvis en af vores mange hjælpsomme læsere svarer dit nødråb.

MER' MUSIK!

Morten Heiberg har sendt os et usædvanligt tip, som alle musik-glade C64 ejere nu kan nyde godt af. Skriv følgende program ind, og save det:

10 A = 4096 : B = 0

20 FOR I = 1 TO 47 : READ X : POKE A,X:A=A+1

30 B = B + X : NEXTI

40 IF B <> 4440 THEN GOTO

50 PRINT "OK!" : END 60 PRINT "DATAFEJL!" : END 100 DATA 120, 169, 127, 141, 13, 220, 169

110 DATA 1, 141, 26, 208, 169, 16, 141, 21, 3

120 DATA 169, 28, 141, 20, 3, 169, 15, 141, 24

130 DATA 212, 88, 96, 169, 1, 141, 25, 208, 169

140 DATA 53, 133, 1, 32, 0, 0, 169, 55, 133

150 DATA 1, 76, 49, 234

Så skal du bare loade dit yndlingsspil ind, resette det, loade ovenstående program, "runne" det, og skrive et par af de følgende POKEs. Så er det bare at skrive SYS 4096 oa nvde musikken.

POKES TIL SPIL-MUSIK:

Quedex: POKE 4134,139 : POKE 4135,76

IK+: POKE 4134,15 : POKE 4135,224

Shadow Skimmer: POKE 4134,62 : POKE 4135,112

POKE Knucklebusters: 4134,19: POKE 4135,160

Ace II: POKE 4134,63: POKE 4135,224

Street Surfer: POKE 4134,31: POKE 4135,193

Thundercats: POKE 4134,18: POKE 4135,237

Dirks escape: POKE 4134,21:

POKE 4135,192 Bangkok knights: POKE

4134.15: POKE 4135.128 Nemesis the Warlock: POKE

4134,15: POKE 4135,224

W.A.R.: POKE 4134,54: POKE 4135, 228

Nineteen: POKE 4134,15: POKE 4135,144

Outrun: POKE 4134,105 : POKE 4135,176

Special Agent: POKE 4134,6 : POKE 4135,80

Sanxion: POKE 4134,13: POKE 4135,144

Shockway rider: POKE 4134,19: POKE 4135,237



SÅDAN ANMELDER VI SPILLENE

FLERE VERSIONER

Hver anmeldelse er forsynet med kasser, der viser hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og hvilke computere spillet senere kommer til. Hver eneste version får en selvstændig bedømmelse, så du hurtigt kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er ikke altid at alle versioner af et spil udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger betydeligt fra de udgaver, vi allerede har testet, laver vi selvfølgelig en særskilt anmeldelse af den nye udgave.

GRUNDIGE OG TROVÆRDIGE

Alle spillene bliver set af flere anmeldere. Selvom selve skriveriet af praktiske grunde overlades til een person, er hele testholdet involveret i anmeldelsen. Normalt taler vi os til rette og argumenterer os frem til lige netop den bedømmelse som spillet har fortjent.

Hvis en af os er vildt uenig i de andres bedømmelse, kan han nedlægge veto mod den. Den utilfredse anmelder får så sin egen "VETO-BOX" med i anmeldelsen, hvor han frit kan gøre rede for sin helt personlige mening om spillet. På den måde sikres læserne for den tilfældighed, der desværre kendetegner de fleste andre blades anmeldelser.

BEDØMMELSEN

GRAFIK

Baggrunde, sprites, animation, farver, atmosfære... hele den visuelle side tages med i betragtning. Bedømmelsen er maskin-specifik, så kvaliteten bedømmes på baggrund af den pågældende computers ydeevne. Det betyder i praksis at C64 versionen af et spil sagtens kan score en bedre grafik-karakter end Amiga- udgaven.

LYD

En samlet bedømmelse af spillets lydside, både musik og lydeffekter. Udover det rent tekniske, tages der også hensyn til, om lyden "klæder" spillet og virkelig bidrager væsentligt til spillets atmosfære. Igen er bedømmelsen maskin-specifik.

FÆNGENDE

Hvis et spil scorer mange points her, betyder det at man straks bliver grebet af spillet. Skydespil og arcadekonverteringer vil som regel score højt her. Bliver man straks grebet af gameplayet, eller kræver det at man først pløjer sig gennem tykke manualer?

FÆNGSLENDE

Denne kategori er for computerspil, hvad "Mindst holdbar til" er for fødevarer. Hvor længe bliver det ved med at være sjovt? De mere avancerede og varierede spil har som regel en fordel her.

OVERALL

Konklusionen af ovenstående. Spillets definitive rating!

DET BETYDER KARAKTERERNE

90-100: Et helt igennem fantastisk spil, som

man fremover vil huske som en klassiker. Køb det - uanset hvad!

80-89: Et virkelig godt spil. Absolut anbefalelsesværdigt.

70-79: Et godt spil, der anbefales med visse reservationer. Køb det, hvis genren tiltaler dig.

60-69: Den "rimelige" ende af point-skalaen. Ikke dårligt, meeeen...

50-59: Selvom der stadig kan være positive aspekter i spillet, er vi nu dernede, hvor der kan tales om reelle feil og mangler.

40-49 : Klart under standarden. Spil i denne point-zone kan ikke anbefales.

30-39: Et særdeles dårligt spil, der kvalitetsmæssigt ligger milevidt under det, man kunne forvente. Køb det på eget ansvar!

20-29: Alvorlige problemer! Spil med denne rating er så dybt elendige, at det næsten nærmer sig det komiske.

10-19: Her begynder det at blive kriminelt...
0-10: En klar stinker! Om du så fandt dette spil på gaden, kunne det ikke betale sig at bukke sig efter det.

Activision

Fem år senere. Spøgelsespatrulien eksisterer ikke længere! I stedet for at fange skrækkelige spøgelser, tjener de til livet ved at underholde ved børnefødselsdage, drive okkulte boghandeler og fremtræde på kedelige okkulte tv-seri-

Men da Dana Barrett (Sigourney Weaver) går tur i byen med barnevognen, sker der en række mærkelige ting. New York er igen hjemsøgt, og Ghostbusters har noget seriøst at lave.

Activision sendte filmmanuskriptet til FourceField og de har så fundet tre af de vigtigste scener fra filmen og har brugt dem som baggrund i spillet om filmen.

Van Horne

Første bane spiller du Ray på vej ned i en kloakskakt for at hente en klat spøgelses-slim fra en mystisk flod, der løber i New Yorks gamle jernbanesystemer. Ray hænger i et reb, han kan styre op og ned, og så kan han svinge til siden for at samle nødvendige dele af slim-opsamleren, bomber og skjolde.

Skakten er befængt med arrige spøgelser, der gør alt for at skræmme Rav fra vid og sans, så han slipper rebet af skræk. Store grønne hænder griber ud efter ham, hoveder dukker frem af ingenting og spytter grønne klatter efter ham. Små spøgelser fiser op og ned ad skakten. Eet af spøgelserne prøver endda på at skære rebet over, og kan kun stoppes med en velplaceret PKR-bombe. De andre spøgelser kan sendes tilbage, hvor de kom fra med Ray's Proton-stråler. Når Ray når ned i bunden, stikker han et apparat ned i slimen og samler en krukke slim op.

Dør Ray på vej ned ad skakten, starter man forfra med een af de andre ghostbustere. Banen spiller meget på held - i visse spil kan man nå bunden næsten uden hindringer, og andre gange får man Game Over allerede på denne bane.

Broadway

I filmen opdager vore venner senere, at slimen reagerer kraftigt på folks humør. Floden af slim i New Yorks undergrund får energi fra alle de sure og gnavne mennesker i byen. Denne energi bruger en ond fyrste, der går under navnet Vigo the Carpathian, til at kom-



ST-"Van Horne": Ray blaster spøgelser i New Yorks undergrund.

ATARI

Kr 449

Grafikken er uden tvivl det flotteste, jeg endnu har set på en Atari ST. Alle mellem-skærmene er af superb kvalitet, men titelsekvensen tager prisen for state-of-the-art programmering 1989. Lyden i spillet er ikke til at prale af, men musikken er bedre end det meste, jeg har hørt på Amiga.

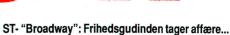
Spillet er umiddelbart fængende og let at forstå Et kort blik i manualen afklarer de små misforståelser, der måtte opstå. Det hele er utrolig sjovt, indtil man har gennemført det - men selv derefter loader man spillet ind, bare for at opleve introsekvensen igen og igen.

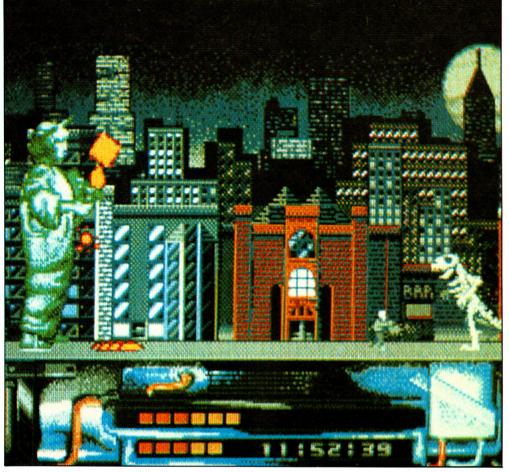
Grafik	95%
Lyd	97%
Fængende	87%
Fængslende	80%
OVERALL	90%

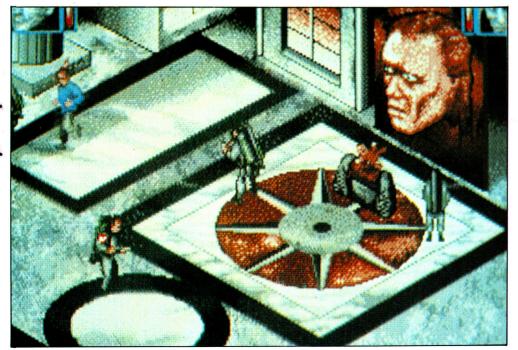
UPDATE

Ghostbusters II kommer til alle de sædvanlige computere, til alle de sædvanlige priser. Amigaejere kan roligt regne med ST- kassen, og ifølge de previews vi har set, kan C64-ejerne også godt begynde at glæde sig. Hvis nogle af de senere udgaver alligevel afviger meget fra ST-versionen, vender vi selvfølgelig tilbage med en ny anmeldel-

USTERS !







ST - "The Museum": Den elendige konfrontation med Vigo.

me tilbage til livet. De finder Ghostbusterne ud af, og hælder slim ud over frihedsgudinden. Dernæst sætter de musik til, og hele gudinden bevæger sig lystigt ned ad Broadway på vej mod det museum, hvor Vigo huserer i et maleri.

Det med frihedsgudinden synes Fours-Field åbenbart var en fin detalje i filmen, og det har så dannet grundlag for anden bane i spillet. Her ser du frihedsgudinden marchere ned af broadway. Selv styrer du en ildkugle udsprunget af hendes fakkel. Denne ildkugle kan også skyde, og du skal bruge den til at udrydde horder af spøgelser, der ellers vil dræne gudinden for den "livs"-nødvendige slim.

Bag gudinden går en hel del mennesker, der gerne vil se, hvad faen der egentlig foregår. Du kan kommandere disse frem og samle den slim, de nedskudte spøgelser efterlader. Man skal dog passe på at folkene ikke bliver ofre for zombier, asfalt-hajer,

spøgelser og andet overnaturligt. Når du museet inden nytårsaften, blændes der op for tredie bane.

The Museum

Først firer du ghostbusterne ned gennem taget. Nu skal du så give Janosz (en stakkels billedkunstner i Vigo's vold) en god klat slim, så han kommer i den syvende himmel af glæde (Det er nemlig slim med godt humør).

Dernæst stormer du hen og fjerner Dana's kidnappede baby Oscar fra et kraftfelt, hvorfra Vigo er ved at overføre sig selv til den lille barnekrop. Vigo bliver naturligvis mopset, og hans spøgelse træder frem for at hævne sig. Den endelige kamp er så selvfølgelig mellem dine ghostbusters og Vigo's spøgelse.

De tre baner er ret simple, men utroligt underholdende. Broadway er dog langt nemmere, hvis man er to til at spille den, da den ene så kan styre befolkningen. Spillet starter op med en forrygende introsekvens af superb grafik og en su-veræn computerversion af den originale "Ghostbusters" melodi.

Mellem hver bane er der musik (bl.a. "Your Love Has Lifted Me Higher and Higher") og billeder digitaliseret fra filmen. En lille scrolltext fortæller dig lidt om filmens handling op til det punkt, hvor du griber ind.

Lars



PREDATOR

Activision

I 1987 udsendte "20th Century Fox" Schwarzenegger-filmen "Predator", og i begyndelsen af '88 udgav Activision et spil med samme navn - men kun til Commodore 64. Nu er Amiga versionen endelig klar.

I filmen hører vi om major Alan "Dutch" Schaefer, der sammen med 6 andre toptrænede lejesoldater slippes løs midt ude i den sydamerikanske jungle. Missionen er enkel: en chopper med 3 højstående embedsmænd er forsvundet i vildnisset, og de forulykkede skal reddes. Også selvom det vrimler med guerillaer i området. Helikopteren findes snart, men passagerne er væk - sikkert taget til fange af de lokale oprørere. Lejesoldaterne fortsætter gennem junglen, med Arnie i bagtroppen. De bevæbnede patrulier volder ingen problemer af betydning, men alligevel finder vores allesammens Arnie sine mænd een efter een; døde. Ikke bare skudt i normal forstand, men smadret, flået, eller brændt til ukendelighed. NOGET er et sted ude i junglen, og det er på menneskejagt. NOGET, der både har varmesyn, skudsikkert kropsskjold og et forfærdeligt jagtvåben. Det går hurtigt op for Arnie, at missionen ikke er det vigtigste for ham personlig overlevelse kommer i første række, og derfor må Predator, jægeren fra rummet, dø! Filmens sidste del omhandler Arnies tvekamp mod væsenet fra outer space, og det kan godt afsløres her, at det går hedt til.

Spillet, der er delt op i 4 scrollende levels, følger filmens handling forbavsende godt. Du styrer (selvfølgelig) Alan Schaefer, der fra starten er udstyret med en maskinpistol og 3 granater plus 3 liv. Hver gang, Arnie bliver ramt, mister han lidt energi, og når der ikke er mere energi, mister han et liv. Din ammunition er ret begrænset, men du kan heldigvis snuppe våben fra de døde kammerater, du uundgåeligt vil løbe ind i efterhånden som du får kæmpet dig gennem den push-scrollende jungle.

Men du skal passe på! Udover querillaer og eksotiske dyr, er Predator'en hele tiden i hælene på dig. Af og til skifter skærmen farve, og handlingen ses fra den ikke-jordiske jægers synsvinkel. Arnie pulserer på skærmen paa, hans kropsvarme, og hvis han kommer til at krydse det mystiske sigtekorn, siger det ZAP! Det er hele tiden et spørgsmål om at huske, hvor de forskellige fjender gemmer sig, men selvom hvert spil er HELT som det foregående, kan Arnie ikke undgå at miste noget energi fra bane til bane. Derfor bliver du belønnet med en granat og et ekstra liv, hvis det lykkes dig at gennemføre et level.



AMIGA - Du bliver hele tiden beskudt af guerilla soldater.



AMIGA - Kan du undgå "Preditors" varmsynede sigtekorn?

De to første levels drejer sig mest om nedslagtning af guerillaer, mens level 3 og 4 omhandler den endelige konfrontation med Predator. Det lykkedes mig ikke HELT at gennemføre anden bane (jeg mangler kun 10 centimeter or so!), men på grund af spillets særegne stemning vil jeg med garanti forsøge indtil det lykkesl

Jakob

AMIGA

Kr 449

Grafikken er ret god, selvom den mister lidt hastighed, når der er for meget på skærmen ad gangen. Lyden består faktisk kun af skydelyde, jungleskrat og et par andre effekter, men tilsammen skaber de en virkelig tyk atmosfære. Gameplayet er til tider ret irriterende. Det er UMULIGT at gennemføre bane 1 uden at miste energi (bl.a. fordi Arnie ikke kan hoppe, selvom de skriver manualen, at han kan), og det er nødvendigt med en vis forudanelse om, hvad der kommer. Hvis du kan bære over med det, bør du straks købe spillet, se videoen og lade dig fange af den gribende atmosfære!

Grafik	78%
Lyd	87%
Fængende	87%
Fængslende	71%
OVERALL	82%

UPDATE

Predator er en gammel kending på de fleste andre formater.

VETO BOX

Jeg må indrømme, at jeg har svært ved at se den "atmosfære", der efter Jakob og de andres mening, gør spillet fortjent til den høje OVERALL

For mig at se er Predator et middelmådigt, vandret scrollende shoot'em up. Kontrollen med manden er heller ikke for god. Han kan f.eks. ikke gå lodret op og ned - kun diagonalt. Det er også for dårligt, at man ikke kan hoppe, når der står i manualen at man kan.

Jeg blev absolut ikke "grebet" af Predatorspillet, men det har måske også noget at gøre med, at jeg (som den eneste på test-holdet) ikke har set filmen?

Søren

Blade

Som spillets navn mere end antyder er Laser Squad en futuristisk kampsimulator. Dette betyder dog ikke, at du får overgivet kontrollen med flere armadaer og bataljoner, for i Laser Squad er vægten lagt på "small scale" træfninger, hvor du separat kan kontrollere hver af dine op til 8 (eller var det 9) soldater.

Spillet kommer komplet med 5 forskellige missioner, der rangerer lige fra snigmord over fangebefrielser og til ulige kampe mod store mængder dræberrobotter. Hver mission kan tackles på flere niveauer, der er afgørende for fjendens intelligens og dine økonomiske forhold. På level 1 kan du regne med forholdsvis mange penge og modstandere med en IQ på omkring 90, men på level 7 bliver det SVÆRT at udmanøvrere dine nu superintelligente modspillere.

Før du overhovedet kommer i kamp skal dine folk dog udstyres med rustning og våben, og allerede her løber man ind et dilemma: skal der investeres stort i beskyttelsesmateriale eller er det smartere at lægge vægten på offensivt udstyr? Der er 4 forskellige rustninger, den ene dyrere og bedre end den anden, men der er ingen tvang. Din dømmekraft må hjælpe dig til den rigtige beslutning.

Samme regler gælder for våbnene, men her bliver valget endnu sværere. Pengene er det mindste problem. Har du en forkærlighed for præcise langdistancerifler med 12 skud i magasinet, vil du hellere have en fuldautomatisk M4000, eller er du mere til en "pump shot gun" med kun 6 projektiler?

Når du endelig har fået brugt dine sparsomme kontanter, skal du placere dine folk på et scrollende kort over kampområdet, og så skal du til at passe på. På en scanner kan du se alle dine soldater, men de computerstyrede fjender er usynlige - i hvert fald indtil du kommer indenfor synsvidde. Derfor ved du aldrig, hvad der lurer om det næste hjørne, og ethvert skridt skal tages med forsigtighed. Heller ikke i Laser Squad har personer øjne i nakken, så det er også muligt at liste sig op BAG en modstander og ordne ham på klods hold. Altsammenting, der skaber en lækker, klaustrofobisk stemning.

Spillet er delt op i træk, og alle delta-



AMIGA – Strategisk underholdning af højeste kaliber.

gerne har en vis mængde handlingspoints ("action points" på engelsk). En let påklædt teenager med laserpistol har selvfølgelig mange flere AP's end en olding med raketstyr og rullestol. Enhver handling koster et vist antal AP's, og når en karakter ikke har flere points tilbage, kan han ikke gøre noget, før han i næste runde får tildelt endnu en stak AP'er. Det tager 10-20 points at skifte våben, genlade, åbne døre og lignende, mens prisen for at flytte eet felt er 4 AP's. Enhver form for skydning koster også et vist antal handlingspoints. Selvfølgelig tager det forholdsmæssigt lang tid at tage sigte og det hele, men hvis du er ligeglad med ammunition og præcision kan de fleste våben stilles på automatisk, og så kan det hurtigt blive ulækkert.

Det lyder godt, ikke? Jo, men det bedste er, at man kan spille TO MOD HINANDEN. Godtnok skiftes man til at trække, og da man ikke må se på skærmen i modstanderens fase, bliver der let lidt ventetid, men det er bare SÅ FEDT at spille mod en kammerat (men måske er likke venner bagefter). Et sådant spil kan let tage flere timer, men strategierne og dermed spillet bliver langt mere uforudsigeligt og underholdende end mod computeren. Det,

kombineret med en "save" mulighed og masser af små detaljer, gør Laser Squad til et af de mest veldesignede kampspil, jeg nogensinde har spillet.

Jakob



AMIGA

Grafikken er udmærket og frem for alt tydelig, mens lyden - der består af enten lydeffekter eller melodi - er ganske god. På grund af et godt brugeog med de lovede missionsdisketter skulle underholdningen være sikret langt frem i tiden. HIT!

Grafik	87%
Lyd	89%
Fængende	84%
Fængslende	96%
OVERALL	95%

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 359 Laser Squads grafiske repræsentation er alletiders, selvom lyden er ret sparsom. Gameplayet er mindst lige så avanceret som det er i 16 bit, og selvom båndversionen må være lidt af en pine (jeg så kun disketteudgaven, og den var OGSÅ lidt af en pine), er Laser Squad absolut værd at få fat i. Samme HIT-status her!

86%
70%
81%
95%
95%

UPDATE

Kommer endvidere til PC (kr 449), ST (kr 359), Archimedes (kr 449), samt Amstrad, Spectrum og MSX (kr 179). Tillykke!

THE UNTOUCHABLES

Blandt månedens licenser finder vi The Untouchables (De Uovervindelige) fra Ocean. Det er en gangsterfilm af højeste kaliber instrueret af selveste Brian Di Palma (også kendt fra Body Double og utallige andre). Depressionen tynger Amerika. Folk kan ikke engang købe en ærlig drink længere. Det har ført til store spritsmuglinger, især fra det frie Canada, der ligger lige på den anden side af The Great Lakes, som Chicago overskuer. Mange småsmuglere kører over søen om vinteren, når den er tilfrosset. De mere avancerede betaler de lavtlønnede toldere og betjente en ekstra skilling til jule-kalkunen, og enorme mængder bliver indført foran lukkede øine og vendte rygge. Vi skriver 1926, og Chicaaos politi er efterhånden financieret af mafien og yderst korrupt.

Du spiller selv FBI-agenten Elliot Ness, filmens hovedperson. Ness skal sammen med sine tre kammerater; skarpskytten Stone, den gamle kloge betient Malone og bogholderen Wallace, optrævle Al Capones gangsterherredømme. I filmen lykkes det selvfølgelig for Ness men sådan går det nok ikke de første par dage, du spiller The Untouchables. Det hele er bygget op som forskellige action-levelse...

The Warehouse

Ness finder ud af, at Capone's bande opbevarer smuglet sprit i et forladt varehus. Du bryder ind i varehuset og overrasker dem, men desværre er gangsterne blevet advaret af politiet, og varehuset udviser en markant mangel på sprut. Til gengæld vrimler det med gangstere, og situationen udvikler sig til det helt store skyderi, hvor du må prøve at overleve så godt, som muligt. Dog er operationen ikke røget helt i vasken, for du opdager, at nogle af Capone's bookmakere er på stedet.

Og hvorfor ikke pumpe dem for lidt information? Det gøres bedst med en velrettet salve fra et maskingevær, og så kan du selv samle evt. bevismateriale

COMMODORE 64

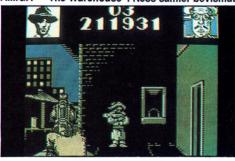
Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er utrolig. Loaderbilledets kunstneriske kvalitet får det meste Amiga grafik til at ligne en 4-årigs kruseduller. Hele spillet kører i hi-res, dvs. utroligt detaljeret, men ikke så mange farver. Det er et godt valg, da det giver endnu mere atmosfære at se det som en "sort/hvid film". Musikken er fænomenal; Jonathan Dunn har vredet helt nye lyde ud af den gamle SID-chip. Især er trommerne gode, og lydeffekterne har også masser af vægt bag sig. Simpelthen et must.

Grafik	90%
Lyd	96%
Fængende	93%
Fængslende	96%
OVERALL	95%



AMIGA - "The Warehouse": Ness samler bevismateriale mod Capone.



C64 - "The Hostage". Pas på du ikke rammer aidslet!

op. Saml ti stykker, og du går videre til næste bane.

The Bridge

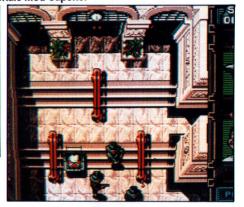
Udfra den information, du samlede i varehus-razziaen, prøver du at stoppe en spritsmugling ved den Amerikansk/ Canadiske grænse. Ness starter skyderiet liggende på jorden. Her kan han pille Capone's mænd ned med velrettede skud. Til din hjælp har du et kikkertsigte. Ness kan rulle rundt for at undvige gangsternes skud. Ruller han helt ud i siden, kan du vælge en anden af "De Uovervindelige", der så fortsætter skyderiet.

AMIGA

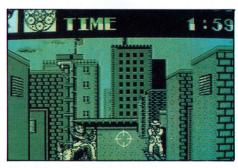
Kr 449

Amiga-versionen er programmeret af "Special FX", og det har de knageme gjort godt! Grafikken er detaljeret og elegant, lydsiden er atmosfærisk, og hele herligheden er usædvanlig velpræsenteret. I den sidste tid har Ocean markeret sig som et førende softwarehus på Amigaen, og "Untouchables" konkurrerer med "Batman: The Movie" (også Ocean!) om at være den bedste film-licens nogen-

Grafik	90%
Lyd	94%
Fængende	93%
Fængslende	96%
OVERALL	95%



AMIGA - "Train Station": Et uskyldigt spædbarn er kommet i krydsild.



C64 - "The Rooftop": Den sidste barne, hvor Capones lejemorder får hvad han fortjener...



UPDATE

Fås også til ST og PC for kr 359.

The Alleys

Ved grænsen fik Ness fat i en bunke dokumenter, der kan bruges som fældende bevis mod Capone. Men kun Capone's bogholder kan tyde dokumenterne, og Capone gør alt, hvad han kan for at få ham sendt ud af landet. Ness får nys om bogholderens udrejse, og han skal nu prøve at nå stationen, inden toget kører med bogholderen. Ness løber gennem Chicagos gader med et haglgevær. På hvert hjørne venter Capone's mænd med maskinpistoler og andet isenkram. Ness må skyde sig vej ned til stationen. Når han har fyret geværets to skud af, må han gå i dækning for at genlade. Når du genlader, kan du samtidig vælge, hvem af de fire, der skal fortsætte slagteriet.

The Train Station

Mens Ness venter på bogholderen, hiælper han en dame med at løfte hendes barnevogn op ad trappen til stationen. Men før han får barnevognen helt op, dukker boaholderen op med en armeret eskorte, som straks åbner ild. Ness slipper barnevognen og fyrer igen. Og så kommer Ness ellers på arbejde! Barnevognen styrter ned ad trapperne og kuglerne pifter rundt. Hvad vil aviserne ikke sige, hvis barnet bliver ramt? Det vil betyde enden på "De Uovervindelige". Ness skal derfor sørge for, at barnevognen hverken vælter eller bliver ramt. Desuden skal han helst heller ikke selv blive ramt. Skurkene skal selvfølgelig have masser af bly - men pas på uskyldige tilskuere!

The Hostage

Da det går op for en af de stygge, at han er den eneste tilbageværende på stationen, tager han bogholderen som gidsel og truer med at skyde ham inden 5 sekunder, hvis ikke Ness smider sine våben. Du tager rollen som Stone, en af Ness's Untouchables, og skal skyde manden inden de 5 sekunder er gået.

The Rooftop

Da alle beviser er samlet, kommer Capone for retten. Hans højre hånd, Frank Nitty, er dog stadig på fri fod. Du jager Frank henover retsbygningens tag. Du har dog ikke i sinde at få Nitty stillet for retten, da han tidligere i filmen/spillet dræbte Malone. Så derfor kommer det til en ildkamp, der tvinger Nitty længere og længere ud mod kanten af taget, til han til sidst falder i døden.

Som du nok kan se, er The Untouchables et enormt spil. Det tager laaang tid at gennemføre, selvom man altid starter på den level, man også døde på. Plottet i filmen følges perfekt, og der er blevet plads til rigtig meget af filmens handling i spillet. Manualen er meget kort, så det hjælper at se filmen, inden du går igang med spillet - men så er atmosfæren også perfekt!

The Untouchables er nemt at gå til, og man sidder tit og mumler "nå ja - det er jo ligesom i filmen". De 6 baner skulle nok kunne holde selv de bedste spillere beskæftiget i ugevis!

Lars



AMIGA – Populous i hi-tech format.

SIM CITY

Infogrames

Det er efterhånden et halvt år siden Sim City udkom for første gang. I en 1 MB-version, altså. Nu har Infogrames endelig fået taget sig sammen til at lave en version, der også kører på en uudvidet A500, og det har sandelig været ventetiden værd!

Sim City? Titlen lyder måske lidt mærkelig, men følgeteksten - "The City Simulator" - skulle gerne gøre det klart, hvad det drejer sig om.

Du skal som borgmester og byplanlægger bygge en by op helt fra grunden og få den til at fungere. Det er dig, der skal bestemme, om det kan betale sig at lave en ringvej for at føre trafikken uden om byen, eller om der skal laves S-tog i de indre kvarterer. Eller om der skal mere politi på gaderne. Måden er ligegyldig, bare bydriften giver overskud og indbyggerne er tilfredse. Når du har loadet Sim City, skal du vælge en sværhedsgrad, der fastlægger, hvor mange penge du har til rådighed fra starten, og hvor tit der sker uforudsete ulykker.

Herefter kan du navngive din by (prøv fx med "Jakob City" - det lyder bare godt!), og så kreerer computeren et landskab med skov, land og kyststrækninger. Hvis du er tilfreds, klikker du dig videre, og nu er du inde i selve spillet. Det hele er 99%

musestyret, hvilket gør det at bygge en by op fra grunden til en leg - det skulle man i hvertfald tro. Du lægger ud med at vælge bulldozer-ikonen, hvorefter du med hård hånd rydder et passende stykke land og udstykker det til byggegrunde. Andet kan du ikke gøre.

Du kan ikke tvinge folk til at bygge huse, kun gøre det fordelagtigt for dem at gøre det. Derfor skal der også lægges strøm ind i området. Du kan vælge at opføre enten et kulfyret kraftværk eller en atomreaktor. Kulkraftværket er billigst, mest forurenende og mindst effektivt, mens atomreaktoren - meget realistisk - ikke altid er til at stole på (Hvem sagde Tjernobyl?). herefter trækker du ledninger til de enkelte områder, og så skulle folk gerne så småt begynde at flytte ind. Men du er langt fra færdig. Du skal udstykke flere grunde til fabrikker og forretningskomplekser, lægge veje så indbyggerne kan komme på arbejde plus meget andet. Hvert år får du en

statusrapport, der viser hvor mange penge du får ind, og hvor meget der ryger ud igen. Her kan du sætte kommuneskatten helt op til 20%, hvis du vil have nogle hurtige penge, men dette er ikke nogen holdbar løsning i længden.

Efterhånden som din by bliver større, kommer der mere og mere trafik på gaderne (til sidst bliver de nærmest sorte af biler!), og folk begynder at klage over generne. Nu er det på tide at lave sporvogne i den indre by - en handling, der forhåbentlig ikke kræver alt for meget nedrivning. På samme måde skal du lidt efter lidt få oprettet stadions, brandværn, politistationer, parker og måske en enkelt havn for at fremme industriens muligheder. Men det hele koster selvfølgelig penge.

Du har til enhver tid adgang til forskellige kort, der viser vejsystemerne, kriminaliteten, trafiktætheden og meget andet, og computeren kreerer efterhånden grafer, der fortæller hvordan indbyggertal, forurening med mere er steget (eller faldet) gennem tiden.

Bliver du træt af at lave din by større og større, kan du vælge at udløse en eller anden katastrofe, der så indtræffer kort efter. Et jordskælv, en tornado, et flystyrt, ja selv et grufuldt monster, der kan hærge det meste af området og give dig lidt spænding. Programmørerne har også kreeret 8 forskellige byer, der hver står lige overfor en eller anden katastrofe (mere eller mindre), og her kan man virkelig få sin sag for. Hvordan bliver man populær igen efter en reaktornedsmeltning i downtown? Hvordan skal man behandle en katastrofal oversvømmelse i Rio de Janeiro? Der er mange muligheder...

Jakob

AMIGA

Kr 449

Sim City minder på en sjov måde om Populous, bare uden andre fjender end dine vælgere. Grafikken er ganske pæn, lyden dårlig og brugerinterfacet godt. Sim City er uhyre nem at gå til, og det er faktisk forbløffende sjovt at bygge en by op fra de rene marker - også selvom der i bund og grund ikke er noget decideret formål med det. Selvfølgelig kunne simulatoren være gjort mere avanceret, men jeg synes, at Infogrames har ramt plet med hensyn til kompleksiviteten. Prøv Sim City - måske er spillet noget for netop dig.

Grafik	76%
Lyd	31%
Fængende	72%
Fængslende	85%
OVERALL	84%

Kære Annoncør!

Så er det sidste mulighed for at sige tak for 1989 – det gør vi hermed og ønsker alle et rigtigt godt nytår.

Første nummer af Computer Action udkommer den 31. januar 1990, og der er deadline for annoncer fredag den 5. januar.

Med venlig hilsen

Annonceafdelingen **Computer Action** Tlf. 33 11 32 83

DET ORIGINALE

ROLLESPILLET SOM HELE



Hvis du kan lide at spille adventure spil og rollespil på computer, så vil du synes endnu bedre om den ægte vare: det originale rollespil Dungeons & Dragons. På dansk til 248 kr. Fås hos alle ledende boghandlere og hobbyforretninger.





DATASKOLEN tilbyder kursus i maskinkodeprogrammering

AMIGA – ATARI – COMMO

Lær at lave dine egne programmer: Spil, Demo og andre applikationer. Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter med programeksempler.

Med mindre andet aftales med DATASKOLEN vil du hver måned

susforløbet, kan du selvfølgelig helt g	
	
Ja, jeg tilmelder mig DATASKOLEN o kursus i maskinkode på:	g ønsker at modtage et brev-
 □ AMIGA □ ATARI ST □ COMMODORE 64 (10 breve) □ C-programmering AMIGA □ DISKETTE m/programeksempler (kun ved køb af kursus) 	RETURRET Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modfagelsen udmeldes du auto- matisk og det hele har været gratis for dig, Du er ikke forpligtet til at aftage alle breve, og kan på et hvilket som helst tidspunkt udmelde dig skriftligt.
Jeg betaler mit første kursusbrev således ☐ Forudbetaling 148 kr. (+ evt. diskette ☐ Forudbetaling 148 kr. (+ evt. diskette giro 7 24 23 44 ☐ Efterkrav. Ved modtagelse betales 14 samt efterkravsgebyr kr. 28.	97 kr.) vedlagt på check 97 kr.) indsat på
NAVN:	
ADRESSE:	
POSTNR.: BY:	
Sendes til DATASKOLEN, NORDENGI	EN 18, 2980 KOKKEDAL

TELEFON 42 24 96 57

GALAXY FORCE

Activision

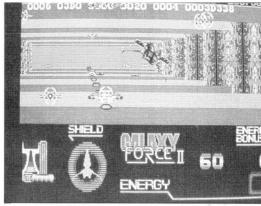
En mørk kraft har rejst sig og angrebet Junos stjernesystemet, der består af 5 planeter. Da du er universets førende mester bag en laserkanon, er du blevet tilkaldt for at vise The Forth Empire at der er noget de har misforstået...

Som du måske allerede har gættet er dette et skydespil i alle henseender, men før du får lov til at ekspedere overmagten længere væk end der hvor peberet gror, skal du bestemme dig for hvilken planet (level) du vil starte oprøret fra

Spillet ses fra bagved din fighter og er i 3D. Kendere af det gamle 'Afterburner' vil vide, hvad der dernæst skal ske. En masse, meget forvirrende, rumskibe kommer nu vildt flyvende imod dig og ligefrem beder om at blive sendt derud, hvor Fandens latter høres i stereo.

Her melder spillets første fejl sig, da man hurtigt får fornemmelsen af, at alt foregår hen over hovedet på en. Ligesom i 'Afterburner' har du to slags våben: laserkanoner og selvsøgende missiler, men uanset hvilke du bruger, går det hele for hurtigt til, at du kan nå at sigte på nogle af fjenderne. Det eneste man kan gøre, er at trykke på knappen og håbe, at man rammer noget. Dette, mixet med det faktum, at ens skib drejer temmelig langsomt, gør at man i realiteten ikke har kontrol over andet end hastigheden på skibet.

Når man har blaffet om på planetens overflade et stykke tid, kommer man til en tunnel fyldt med endnu flere fjender. Her gælder det ikke alene om at undgå fjenderne men også væggene, indtil du når en fæstning (der er en på hver af de fem planeter). Denne skal sprænges, hvis man ønsker at avancere til næste planet. Når den femte fæstning er jævnet med jorden, står selve hovedfæstningen på menuen. For at nå den skal du endnu engang overflyve planetens overflade, men denne gang er der flere og hurtigere fjender end på de tidligere planeter. Klarer du også det (uden at falde i søvn), kan du så for Gud-vedhvilken-gang kalde dig universets helt.



ST - Afterburner i rummet...

ATARI ST

Kr 449

For fans af "Afterburner" kan dette spil lige gå an. Man kan faktisk kalde det "Afterburner in space", men for den mere kræsne bruger er dette et forvirrende shoot'em-up, selv om det er i 3D. Lyden er de sædvanlige eksplosioner og andre smålyde, intet nyt her. Grafikken får et plus for udførelsen af fjenderne og endnu et i hurtighed. Men det er set før, og skaber jo som bekendt ikke nødvendigvis et godt spil.

Grafik	80%
Lyd	55%
Fængende	60%
Fængslende	40%
OVERALL	60%

UPDATE

Store licenser kommer altid til samtlige populære computere. Priserne bliver de sædvanlige.

SAFARI GUNS

Infogrames

Der lever en masse interessante dyr i Afrika, og det skulle der gerne blive ved med at gøre, ikke sandt? Derfor er du blevet udvalgt til at tage billeder af dem. Det vil du naturligvis få nogle

AMIGA

Kr 449

Grafikken er ret flot og detaljeret (man kan fotografere dyr helt ude i horisonten), mens lydeffekterne kun består af en samplet filmfremkørsels-lyd og et geværskud. Under loading kører der et stykke middelmådigt junglemusik, som meget hurtigt bliver trættende. Spillet har en atmosfære, der gør at man LIGE skal prøve EN gang til, selvom det næppe fortsætter i det uendelige.

Grafik	85%
Lyd	65%
Fængende	83%
Fængslende	68%
OVERALL	70%

UPDATE

Atari ST (kr 359), C64, Spectrum og Amstrad (kr 179/269).

penge for, da det ikke er ufarligt at færdes blandt Afrikas dyreliv.

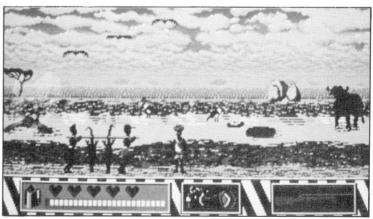
Hvorfor er det ikke det, spørger du måske, og dertil kan jeg kun sige, at der er masser af krybskytter, der ikke kan lide vilde dyr, og derforskyder dem eller - hvis de får chancen - DIG. Så dem skal du bare skyde på, de er alligevel ikke bedre værd. Hvis du skyder dyrene, skal du derimod betale en bøde. Hvis du fotograferer krybskytterne bliver de glade, og vil sikkert gerne købe billedet, men det er IKKE meningen med din fotosafari! Mere er der egentlig ikke at sige om

SG's plot. Instruktionerne fylder mindre end en A5-side, og halvdelen af det er loading-instruktioner (læs: hvordan man putter disketten ind i den lille sprække til højre på computeren. Meget interessant og opbyggelig læsning).

Nederst på skærmen har man antal liv, antal billeder og markering af, om man bruger gevær eller fotografiapparat. Resten af skærmen viser en vandret scroll'ende savanne, jungle eller hvad man opholder sig på.

Spillet er bygget op ligesom POW, Operation Wolf og lignende spil, bortset fra den vigtige detalje, at man skal skyde på TO måder (hø hø hø, jeg ER velnok sjov idag). Og netop den detalje gør spillet sjovt for en tid, selvom det hurtigt bliver lidt ensformigt.

Peter



AMIGA – Frels dyrene fra de kyniske krybskytter.

Spectrum Holobyte

Måske husker du Falcon fra SH. Flysimulatoren, der tog 10 år at udvikle. Det er den mest nøjagtige simulation af en F16, der nogensinde er programmeret (synd at Interceptor fløj bedre!). SH har nu udgivet en bilsimulator, der får kæben til at ligge nede på gulvet af bare forbløffelse. I den traditionelle bilsimulation får man en bil og en vej. I Vette får du en bil og San Fransisco!

Du kører mod computeren, og så gælder det om først at nå et bestemt landmærke i byen. Her gælder det ikke bare om at få bilen i det højeste aear så hurtigt som muligt. Det er der slet ikke tid til. Meget af tiden bruges til at sidde med næsen i det medfølgende bykort. Skal jea dreje her? Næ - det var vist forrige gang. Hmm - hvor kan jeg vende? Nå, pyt, vi smider bare kareten over i den anden vejbane. Skrreeeech! Shit! Der kommer politiet! Sømmet i bund, og husk at smutte ind af sidevejen ved næste

Du og din modstander er ikke alene i 'Frisco. Hele byen summer af liv, og trafikken på vejene er kraftig. Visse områder er mere traffikerede, end andre - fx.

er der ikke meget plads på Golden Gate Bridge. Men om aftenen bliver der lidt mere plads på vejene. Friheden i Vette er enorm. Man kan overhale indenom ved at smide bilen op på fortovet (hvilket en gang resulterede i en stakkels forbipasserende nonnes pludselige og voldsomme død). Man kan krydse ind oa ud af trafikken, som man behager. Men der er grænser for vildskaben. En smadret gearkasse førte mange gange til et tabt spil for mit vedkommende.

Som i gængse flysimulatorer, kan man skifte udsigtspunktet fra bilen til andetsteds. I Vette har du muligheden for at se din bil tromle ind i siden af en tankbil fra en helikopter, der hænger et valafrit sted over byen.

Vette er uden tvivl den bedste bilsimulator, jeg nogensinde har set til en computer. Jeg testede spillet på en 8086, en 8088 og en 80386. På de to små processorer kunne det spilles, men det kørte smerteligt langsomt, og følelsen af at zoome ned ad gader og stræder manglede fuldstændigt. Men så snart spillet kommer op på en 80x86 processor, bliver man fuldstændig tabt for omverdenen på den hæsblæsende tur rundt i storbyen.

Lars

IBM PC

Kr 628

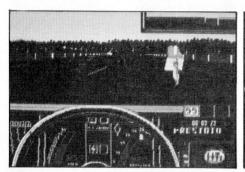
Vette understøtter både CGA og EGA. Begge versioner kører lige hurtigt, og EGA-versionen er utrolig flot og farverig. Motorlyden er den sædvanlige brummen fra PC'erens højttaler, desværre understøtter Vette ikke AdLib. Spillet er utroligt fængende - aldrig har en bilsimulator været så sjov. San Fransisco er en kæmpe by, og der er masser af ting, du kan opleve bag rattet på din 'vette. Nu kan man jo bare håbe på, at Spectrum Holobyte udgiver Scenery Disks til spillet, så man en dag kan fise ned af Strøget med 200 i timen og prøve (at undgå) at ramme mere end 50 mennesker...

Grafik	90%
Lyd	50%
Fængende	97%
Fængslende	96%
OVERALL	97%

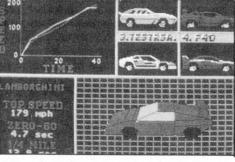
UPDATE

Kommer til ST og Amiga først på vinteren. Priserne er endnu ikke offentliggjort.





PC - godt på vej til at køre en fodgænger ned (CGA).



PC - vælg din bil med omhu.

XENOPHOBE

Micro Style

"Xenophobi: Sygelig angst for fremmede/udlændinge. Det er et godt udgangspunkt, når man ønsker at tage på en så hasarderet mission, som den jeg nu vil briefe jer til. For xenophobi er netop, hvad vi helst skal undgå. Hvis I tror, at diplomatiske evner har nogen som helst betydning, når man skal "rydde op" på en alien-inficeret rumstation, så kan I aflevere jeres våben og uniformer ved udgangen, for så vil I IKKE, gentager IKKE, blive udvalgt til denne mission. Kun hvis I kan sige jer fri fra alt andet end et stærkt ønske om at smadre de lede, bastardiske møgdyr, vil I blive udvalgt.

Nå, der forsvandt de første 21 allere-

de! Ja, så er der vel kun jer ni tilbage! Godt, en eller to af jer kan komme afsted, I andre må vente til en anden gang. Men I må vel hellere få lidt baggrundsviden. Lad mig se... I '56 var det vist, havde vi jo de alvorlige udbrud af Marsbo-virus. Dengang var der ingen, der tænkte på, at den kunne stamme fra en fremmed intelligens. Og så var der jo også '58, hvor 80 mennesker blev dræbt af et vulkanudbrud på Jupiter. Og samme år udbrød der som bekendt atomkrig mellem Kina og Indien. Ak ja, de sølle 20 sprænghoveder. Tænk, at de kunne ødelægge så meget. Det var en skam, at man opgav rumbaserne, men selvfølgelig: Der er jo ikke meget ved rumbaser, når man ikke engang kan reparere Jorden. Så var det jo her i '62, at man modtog de sære, fremmedartede signaler og opdagede, at rumbaserne var inficeret af de slimede bæster... Nok om fortiden, hør så her hvad det handler om: Vi vil have de svin VÆK fra basen, og

hvis det kun kan gøres ved at sprænge det hele i luften, så gør det. I skal naturligvis helst prøve at slå selvdestruktionsdimsen fra og skyde de møgdyr. Men under alle omstændigheder bør I samle alt, hvad der ligger og flyder, op for måske kan vi bruge det til noget. Hvis I skulle finde nogle bedre våben deroppe, så tag dem med, og frem for alt: Brug dem.

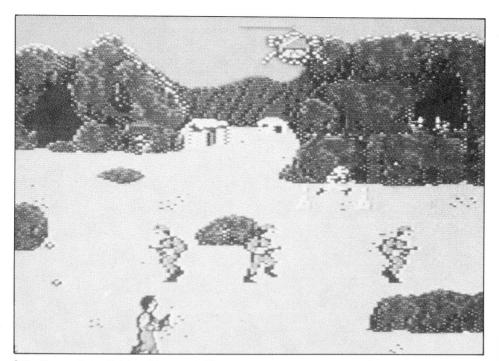
Lige nogle få ting, før afgang: I vil automatisk blive hentet tilbage, når tiden udløber, eller I har udryddet alt.

Nogle aliens tager mere energi end

Pas godt på jer selv."

(Uddrag af Arsctjow Postniks rapport 21324242-2063)

Atari ST (359), Amstrad og Spectrum (C64-



C64 - Du angribes af både soldater og helikoptere.

CABAL

Ocean

Ocean er et af de førende softwarehuse, når det drejer sig om arcadelicenser (i hvert fald med hensyn til kvantitet), og her er en mere: Cabal. Arcademaskinen er bare en af mange i den store massemords-bølge, hvor spil som Operation Wolf, Operation Thunderbolt og Mechanized Attack har ført an med en eller flere påmonterede UZI'er.

Traditionen tro er der ikke gjort meget ud af baggrundshistorien. Du befinder dig - uvist af hvilken årsag - pludselig langt hjemmefra i ukendt territorium. Helt alene. Bortset fra et par bataljoner specialtrænede og absolut fjendtlige kamptropper, altså. Du ser kun een udvej for nogensinde at se din mor igen: at lokke fjenden i baghold og eliminere ham til sidste mand. Odds 170000:1. Heldigvis har du medbragt maskinpistolen med den uendendelige ammunition og nogle granater, så det skulle ikke volde de helt store problemer...

Der er to ting, der adskiller Cabal fra alle de andre Operation Wolf kloner på markedet. For det første scroller skærmen ikke, og for det andet kan du hele tiden se dig selv og fjendens skud, hvorfor der er mulighed for at undgå al den ild, der var tiltænkt dig. Det gør det hele en smule nemmere, så i Cabal er der ikke noget med et energimeter, der nemt holder til 20-30 blødnæsede blyprojektiler dyppet i gift. Du dør, bare du bliver ramt een gang (meget realistisk, for det gør de andre soldater også), men til gengæld har du hele 3 liv (knap så realistisk, og det har de andre soldater ikke - heldigvis!).

På hver bane skal du eliminere et vist

kvantum fjendtligt grej, rangerende lige fra tanks over frømænd og flyvere til ammunitionsdepoter og ganske almindelige soldater. Du kan gemme dig bag forskellige tønder og murrester i bunden af skærmen, og samtidig skyde de ting, fjenden gemmer sig bag ved. Af og til bliver et hit belønnet med enten en ekstra håndgranat eller et kraftigere våben, der for en tid kan gøre det hele lidt nemmere, men ellers må du klare dig med din uendelige ammunition og din hurtighed.

For hver fjerde bane konfronteres du med et eller andet "vildt" stykke isenkram, der skal skydes mange gange, før det går i stykker. Her kan du møde både bombehelikoptere, U-både i små søer(!) og forskellige kanonstillinger.

I alt er der tyve baner, 4 store stykker "metal" og de føromtalte 170000 soldater, der skal jordes, før du kan komme hjem til mor igen. Good luck! *Jakob*

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

Grafikken er udmærket og ganske velanimeret, og i begyndelsen af spillet er der et par udmærkede melodier. Under selve kampscenerne akkompagneres din nedslagtning dog kun af din maskinpistols skratten og en række drøn. Styringen er fintfølende og hurtig, og selvom gameplayet er lidt simpelt, er Cabal overraskende underholdende (mord er jo altid sjovt). Desværre er spillet alt for let for talentfulde brugere, og jeg gennemførte det foruroligende hurtigt. Hvis du syntes, at Operation Wolf var for svær, så prøv Cabal. Men husk: båndversionen multiloader.

Grafik	88%
Circum	00 /0
Lvd	71%
,	11/0
Fængende	79%
	13/0
Fængslende	69%
	00 /0
OVERALL	76%
OVEINE	10/0

UPDATE

Kommer til Amiga (kr 449), ST (kr 359), Spectrum og Amstrad (C64-priser).

Ovenstående rapport (trykt med eksklusiv eneret for CA!) skulle gerne have givet dig et rimeligt indblik i spillet Xenophobe. Det er et ganske almindeligt beat/shoot'em-up, som må bedømmes til under middel pga. et gameplay, som er både kedeligt og ensformigt.

Peter

COMMODORE 64

Bånd kr 179, disk kr 269

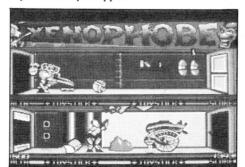
Grafikken er noget grovkornet, og det går ud over humoren og den stemning, som trods alt findes i Amiga-udgaven. Lyden er som man kunne forvente, og gameplayet er omtrent det samme som i 16-bit versionen. I dette tilfælde siger det bare ikke ret meget.

66%
67%
68%
52%
64%



C64 - Skyd! Skyd!...

AMIGA – Når man er 2 spillere, foregår det efter "split screen" princippet.



AMIGA

Kr 449

Heltene ser sjove ud (en har andehoved), aliens'erne er også godt tegnet, og baggrundene er meget varierede. Med spillet følger et kassettebånd med soundtracket på, hvilket er en lidt syg ide, da det egentlig lyder bedre på 'puteren. Men det kan da godt være nogen foretrækker både lydeffekter og muzak samtidig. Melodien er temmelig syret, og giver en (falsk!) fornemmelse af et godt spil. Effekterne lyder som en hospitalsgang i myldretiden. Spillet er ret fængende de første par minutter, men glansen går hurtigt af, efterhånden som man har gjort det samme igen og igen og... mange gange.

Grafik	70%
Lyd	65%
Fængende	74%
Fængslende	53%
OVERALL	64%

POWER DRIFT

Activision

Sega har efterhånden lavet nogle stykker af de virkelig gode spillemaskiner. "Space Harrier" var måske det første, ultra-hurtige spil fra deres hånd, og i starten af '89 kom så "Power Drift", et hæsblæsende buggyspil. Nu er det jo ikke ligefrem det mest geniale og mindst benyttede spilkoncept, men alligevel: bliver det lavet ordentligt, er det altid sjovt. Det er jo bare sådan med spillemaskiner, at de ikke får lov til at tjene alt for mange penge ind til deres ejere, før der står et eller andet softwarehus og er villige til at betale en ret stor sæk penge for at få lov til at lave computer-versionen. I det her tilfælde kom Activision

Vælg en af de 12 racerkørere, og en af de 5 blokke af 5 baner, og gør dig klar til det helt store fræs. Nu skal der køres stærkt! Du følger spillet lige bag din bilist, og skal køre 4 omgange i din to-gears

I toppen af skærmen kan du se et lille billede af hver løbsdeltager, arrangeret efter deres placering. Dit krav er at blive blandt de tre bedste, hvilket i nogle tilfælde næsten ikke er til at undgå, og andre gange er forrygende svært.

For det her er ikke just det samme som formel 1! Banen er simpelthen spækket med forhindringer, ramper, stolper,

hårnålesving og ikke mindst de andre biler, der gør alt hvad de kan for at ødelægge det hele for dig. Rigtig destruktive, er de. Når du støder ind i en af forhindringerne (for det gør du!), skal du ikke reane med at få så meget som en vejrtrækningspause, før du atter er på banen. Spillet glider simpelthen som silke uden de større afbrydelser, og det kan

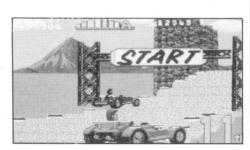
Virkelig flot lavet med en imponerende 3-D virkning, når man suser afsted med 244 Mph. Den digitaliserede speakerstemme er genialt lavet, men ellers er der ikke meget andet end den evindelige lyd af en bil, der brænder gummi af. Der er også gjort et lidt halvtamt forsøg på at spille en melodi samtidig. Spillet er da meget sjovt i starten, men efterhånden svinder glæden ind til den rene ingenting. Se før du køber.

Grafik	89%
Lyd	72%
Fængende	89%
Fængslende	53%
OVERALL	70%

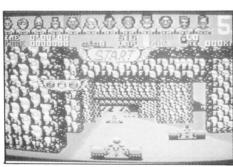
virkelig tage pusten fra en. Følelsen af fart er enorm, og spændingen vokser støt, efterhånden som du arbejder dig op i rækkerne.

Men hvorfor så de nedenstående karakterer? Simpelt. Alt for simpelt. De 25 baner er af varierende sværhedsarad. men ikke varierende nok. De ligger alle sammen i den lette ende, og man får hurtigt følingen med spillets små fif og mekanismer, der nok skal sikre sejren i næsten alle løb. Og her har spil-designerne lavet en brøler af de store: de har gud-hjælpe-mig givet fem ekstra credits! Jamen, jamen, jamen... hvad skal man bruge dem til? Når man konverterer en spillemaskine betyder det ikke, at man ikke må føje nogle ekstra features til. Det ville have været rart med mulighed for at øge sværhedsgraden, og nogle ekstra baner. Teknisk er spillet en glimrende konvertering, og hvis du gerne vil have styrket din selvtillid, er dette sikkert spillet for dig. I hvert fald meget godt at vise frem til Spectrum- ejende

Christian



AMIGA - Et af de mange vilde hårnålesving...



C64 - Grafikken er meget imponerende efter 64'er standard.

COMMODORE 64

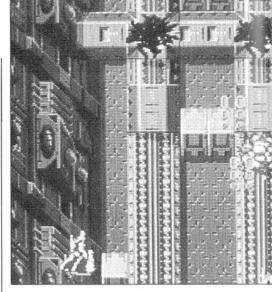
Bånd kr 179, disk kr 269

Min største frygt da jeg testede båndversionen, var at der skulle være multiload, men det var der heldigvis ikke. C64- versionen er ligesom Amigaudgaven konverteret så godt, som det kan lade sig gøre, når man tager maskinens begrænsninger i betragtning. Meget pænt.

Grafik	91%
Lyd	65%
Fængende	84%
Fængslende	50%
OVERALL	69%

UPDATE

Ude nu til Atari ST (kr 359), Amstrad og Spectrum (C64- priser).



AMIGA – På denne level bliver du også beskudt fra siden.

BATTLE **SQUAD-**

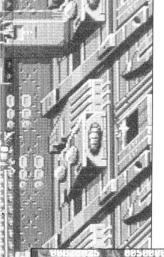
Innerprise/Electronic Zoo

Det er dansk, det er dejligt. Sådan kan man kort sammenfatte dette shoot'emup, som er kreeret af bl.a. Martin Pedersen, Torben Larsen, Thomas Zelikman, Viet Nguyen... plus et par udlændinge. Jo, du læste rigtigt: holdet bag Hybris er tilbage! Et shoot'em-up er et shoot'emup, så der er egentlig ikke så meget at sige om Battle Squadron. Forhistorien er ligegyldig, og det tekniske kan du som sædvanlig læse dig til i Amiga-kassen. Skyderi, eksplosioner, "smart bombs", ekstra våben... det her er virkelig jordens mest brugte spiltema. Men på trods af det meget traditionelle gameplay, er der en del positive aspekter, som hæver Battle Squadron et pænt stykke over det enorme udvalg af lignende spil.

For det første er spillet usædvanlig brugervenligt. Hvis du taster space på titelskærmen, kommer du f.eks. til en menu, hvor du kan ændre forskellige parametre såsom antal liv, fjendernes hastighed

og meget andet.

Der er også mulighed for, at to spillere kan spille sammen, side om side. Battle Squadron indeholder desuden et ret opfindsomt ekstra-våben system, hvor man kan opgradere indenfor en række forskellige våben-typer, der hver har sin farve. En gang imellem kommer der en våben-ikon flyvende, som skifter farve med jævne mellemrum. På den måde kan du selv vælge, om du vil bygge videre på dit nuværende våben, eller



AMIGA – To spillere blaster løs med hver sit våben.



om du vil skifte til en ny type. lalt er der 25 forskellige våben-konfigurationer.

Af og til kan du flyve et smut ind i planetens indre, hvor du typisk bliver konfronteret med nogle større aliens. Nogle steder er der også "usynlige" fjender, der kun kan skimtes som krusninger i planetens overfladegrafik. Her gælder det virkelig om at have øjnene med sig!

Spillet viser klart at Martin Pedersen og Co. har international klasse, og man kan måske håbe, at de næste gang vælger at bruge deres åbenlyse talent på et mere originalt spil. Men alt i alt er Battle Squadron et meget velgennemtænkt, velpræsenteret og velspillende shoot'em-up, som samtidig er god reklame for "Danish design".

Søren

AMIGA

Kr 449

Spillet er umiddelbart imponerende med en flot intro-sekvens, og den linje fortsætter hele vejen igennem. Musikken er udmærket, og effekterne er også gode. Skærmen scroller helt perfekt, og man føler virkelig, at man har kontrol over sit rumskib. Baggrundsgrafikken er både flot og varieret med en god dybde- virkning flere steder. Og det er heller ikke hver dag man ser et spil, der er så farvestrålende. Der er et udpræget "arcade-feel" over Battle Squadron, og hvis du er på udkig efter et godt, gedigent Amiga-shoot'em up, så har du nu chancen for at købe dansk!

Grafik	94%
Lyd	85%
Fængende	93%
Fængslende	84%
OVEŘALL	89%

UPDATE

Only Amiga makes it possible. Sorry!

ROALLER COASTER RUMBLER



Tynesoft

Jeg har tit sukket over manglen på originale designs. Langt størstedelen af de spil, jeg efterhånden har anmeldt, har været en efterligning af et-ellerandet, mens meget få var baseret på ideer grebet lige ud af luften. Jeg har altid været glad for de originale udgivelser som Tetris og Sentinel, men med Roller Coaster Rumbler fandt jeg ud af, hvor hårfin grænsen er mellem originalitet og latterlighed. Du har nok allerede gættet, at Roller Coaster Rumbler ligger på den forkerte side af denne skillelinje.

Designeren har nok ellers været svært glad, da han fandt på ideen med at lave en rutsjebanesimulator. Det var i hvert fald aldrig gjort før! Noget af det næste, designeren må have tænkt, var sikkert: "Nu ved jeg, hvorfor der aldrig er nogen, der har lavet en rutsjebanesimulator før." Du har sikkert gættet det - det er meget sjovere at gå i tivoli og komme op at køre med Coca Cola, candy floss og det hele, end det er at gøre det hjemme foran skærmen. For man kan jo rent faktisk slet ikke styre vognen i en rutsjebane!

Men designeren var smart (troede han): han gav spilleren en kanon med 500 skud, før han anbragte 150 mål rundt omkring på sporet. Så lavede han et stopur, der kunne vise alle tider fra og med 5 minutter og ned til nul nul dut, hvor spillet skulle være slut. For at gøre det hele lidt bedre gav han spilleren mulighed for at ændre farten lidt, og så satte han en ekstra kanon i vognen (så man kan være to på een gang), mens han samtidig gjorde det muligt at skyde bagud. Hvor må han have været stolt!

Til slut programmerede han det hele plus en masse levels, og så fandt han ud af een ting: spillet var stadigvæk uhyre kedeligt! Derfor skyndte han sig at lave en variation over temaet, idet han fra startskærmen gav mulighed for at flyve rundt i fri luft og skyde forskellige ting. Det var heller ikke så sjovt, så den del gad han ikke programmere færdig (intet formål, uendelige skud og udødelighed eksisterer faktisk stadig i den færdige version). I stedet solgte han spillet, som han nu kaldte Roller Coaster Rumbler, til Tynesoft, som - håbede han - ville lave en pæn æske til hans kreation. Måske ville de endda allernådigst lade være med at skrive "KEDELIGT" henover forsiden med store bogstaver. Det gjorde Tynesoft heller ikke. I stedet skrev de blandt andet: "Advarsel: Roller Coaster Rumbler er kun for den totalt radikale rumler!" Hvad det så end betyder. Jeg er ihvertfald ikke nogen total-radikal rumler, for Roller Coaster Rumbler er noget af det værste lort, der længe er udgivet!

Jakob

AMIG*A*

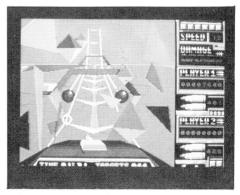
Kr 35

Vektorgrafikken i spillet er rimelig, selvom den aldrig genskaber den følelse, der opstår i maven, når man er på vej rundt i en loop-bane i et af virkelighedens tivolier. Hvis du vil gennemføre Roller Coaster Rumbler, skal du køre langsomt og skyde, og det er kedeligt. Vil du have det sjovt, kan du køre hurtigt, men det er også kedeligt, for så kan du slet ikke nå at skyde noget. Eneste lyspunkt er det vedlagte lydbånd. Kvaliteten er elendig, men man kan da bruge kassetten til noget andet

Grafik	66%
Lyd	60%
Fængende	54%
Fængslende	15%
OVERALL	17%

UPDATE

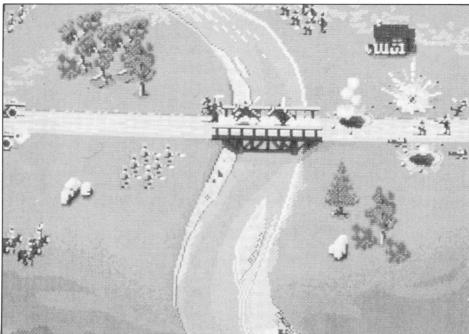
Roller Coaster Rumbler eksisterer også til C64 (kr 179/269), PC (kr 449) og Atari ST (kr 359), men folk rådes til at holde sig væk!



AMIGA – Meget pænt ved første øjekast, men spillet sætter ny rekord i kedsomhed.

AMIGA – Oversigtskortet viser, hvem der sidder på de forskellige stater.





AMIGA - Den meget underholdende kamp-sekvens.

NORTH SOUTH

Infogrames

Straks tænker den kvikke læser: Nej, nei, nei, er der nu også blevet lavet en computerudgave af en TV-serie?? Svaret er: Ja, det er der sikkert. Men det her drejer sig nu om den tegneserie, som på dansk hedder "Blåfrakkerne", og handler om (korrekt, du har vundet en vingummibamse) Borgerkrigen i Amerika, dengang i 1860-65.

Tegneserien handler om Korporal Blutch (en rigtig anti-

militarist) og Sergent Chesterfield (en anti-anti-militarist), som kommer ud for mange sjove ting her i verden (men mest i Amerika).

Spillet er sjovt og underholdende, og

Grafikken er det bedste jeg længe har set. Tegneseriens humor er overført med stor succes. Lydeffekterne er også sjove, og der er en til stort set ethvert formål. Jeg kunne spille det her spil igen og igen i MEGET lang tid (også selvom min lillesøster er bedre til det end jeg).

Grafik -	92%
Lyd	90%
Fængende	91%
Fængslende	85%
OVERALL	88%

det MENER jeg faktisk. Bare introen gør, at man ikke kan lade være med at trække på smilebåndet. Den forestiller Blutch, der sidder og spiller på trompet, mens der kører en sjov melodi i baggrunden. Og selve menuen, hvor man indstiller sværhedsgrad og kampmetode (mere herom senere) og hvorvidt der skal være indianere, mexicanere, tordenvejr og skibe med ekstra hære, er meget flot med pæn grafik og sjove lydeffekter.

Selve spillet går (surprise, surprise og flere sure priser) ud på at vinde borgerkrigen. Hvis sydstaterne vinder, får man en kommentar om, at man vidst ikke rigtig har fulgt med i historietimerne. Spillefladen består af et kort over Nordamerika, hvor man kan se hvilke områder, der er underlagt hvem, og hvor de forskellige hære er placeret. Desuden kan man få at vide, hvor mange infanterister, kavallerister (dem på hestene, do' ve'), og kanoner man har i den enkelte hær. Man skal smadre de andres hære, og det kan foregå på to måder:

Den letteste (og kedeligste) er at lade computeren regne ud, hvem der vinder på baggrund af hærens størrelse (der siældent kommer over 50 mand) og spillerens rang (taktiske evner).

Den anden, lidt sværere og meget sjovere, er, at man selv styrer slaget. Det gøres ved at man vælger hvem man vil styre (infanteri, kavaleri eller kanoner), og derefter styrer dem rundt på slagmarken, som kan være enten mark, flod (mændene kan naturligvis ikke svømme(!) eller Grand Canyon.

Man kan også blive udsat for angreb fra indianere eller mexicanere, begge dele er en lille sjov tegnefilm, hvor f.eks. indianeren løber langt væk og sender

UPDATE

På vej til Atari ST (kr 359), Commodore 64, Amstrad og Spectrum (kr 179/269)

røgsinaler fra en klippe, for derefter at tyre en tomahawk efter den hær, han føler sig krænket af. En gang imellem kører der tog rundt med penge. Det gælder derfor om at have nogle togstationer, som har direkte forbindelse med hinanden, og som ikke er placeret sådan, at de andre hære kan komme til at begå togrøveri. Disse togstationer kan naturligvis erobres af den anden hær, hvilket foregår ved et lille beat'em-up på tid. Pengene er vigtige, da fem pengesække er nok til at købe en ekstra hær, hvilket man får hårdt brug for, efterhånden som slaget skrider frem.

Alt i alt er North & South et sjovt spil med masser af små sjove detaljer, som helt klart er med til at hæve karaktererne et stort stykke. Køb det, hvis du overhovedet har den mindste lyst til at spille et krigsspil, hvor det strategiske ikke spiller en stor rolle, hvilket action-delen derimod gør. Køb det før din nabo (hvis du altså har overvejet at købe HAM.)

Peter

VETO BOX

Kuk, kuk - det er mig, der endnu en gang vil brokke mig over de andres bedømmelse. Jeg mener nemlig IKKE, at North & South har fortjent mere end højst 70% i "OVERALL" karakter. Bevares, spillet er noget af det mest velpræ-

senterede, jeg længe har set. De mange opfind-

somme animationer og intro-sekvenser gør, at det er kærlighed ved første blik. Til gengæld er selve gameplayet ikke til-strækkelig avanceret til, at det vil kunne fastholde din interesse i mere end et par dage. Det er sim-

pelthen for let og alt for begrænset.
Jeg ved godt, at North & South ikke skal bedømmes som noget decideret wargame. Men selv som almindelig action-simulation, er spillet for overfladisk efter min smag. Efter få timer sidder man tilbage med en flot demo, og ikke meget andet. Så lyt ikke til de andre - redaktøren har altid

Søren

SHORTIES!

Velkommen til vores nye afdeling for korte spiltests, hvor vi skriver om de spil, der ellers ikke var blevet plads til. Det kan f.eks. være en ny version af et spil, som vi allerede har testet til en anden computer. Eller det kan være simple og kedelige spil, som ikke er værd at spilde god spalteplads på. Men det kan også være gode spil, som der bare, af den ene eller anden grund, ikke er ret meget at skrive om.

DRAGON SPIRIT

Domark

Amiga, ST, C64, Amstrad, Spectrum

Umiddelbart virker dette shoot'em up ret originalt. I stedet for at flyve i et eller andet rumskib fra det 23. århundrede, sidder du på ryggen af en drage. Men dette har desværre haft en ret uheldig indflydelse på gameplayet: det går frustrerende langsomt!

Teknisk er spillet uimponerende. Grafikken er simpel og uinspirerende, og lyden er til at overhøre. Alt i alt en skuffelse, som slet ikke kan hamle op med de andre titler i Domarks serie af Tengen-konverteringer

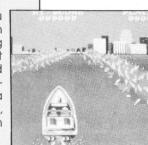
OVERALL 44%



16 Blitz Amiga, ST

Igen ef 16-bit budgetspil til 4 tyvere. Du skal manøvrere en speedbåd gennem diverse miner, krigsskibe, speedbåde og andre forhindringer. Grafikken er ret mislykket mht. 3D effekt, og det går ud over gameplayet. Lyden består af dårlige samples, som hurtigt begynder at gå en på nerverne. Gameplayet er simpelt, men som i "Kelly X" bliver karakteren holdt oppe pga. den lave pris.

OVERALL 71%



SHUFFLEPUCK CAFE

Domark Amiga, ST

I dette spil får du chancen for at spille "air hockey" mod et udvalg af mystiske livsformer. Livsformerne er såmænd meget interessante, hvilket er mere end man kan sige om spillet: To bats og en puk, der ikke må slippe forbi dit bat - det er det hele.

Usædvanligt nok styrer du battet med musen, og selv om der er en god føling med styringen, er gameplayet for simpelt til at være underholdende i længden. Grafik og lyd er teknisk dårlig, selvom der er et par sjove detaljer.

OVERALL 46%

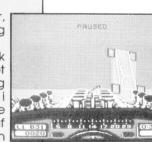
STUNT CAR RACER

Micro Style
Commodore 64

ST-versionen blev et HIT i sidste nummer, Amiga-versionen er også et klart HIT, og C64 versionen...

Et klart HIT! Gameplayet er utroligt nok det samme som i 16-bit udgaverne, idet grafikken bevæger sig meget glat og hurtigt. Godt nok er den lidt abstrakt i det, og spillet har heller ikke den samme "Wow!" appel. Men der er masser af fart-fornemmelse, og alt i alt er dette en glimrende konvertering.

OVERALL 95%



CHESS PLAYER 2150

Oxford Softworks

Der er ikke meget at sige om dette spilskak er skak. Men hvis du er ude efter et stærkt spillende program, så er dette her et godt valg. Spillet vandt for nyligt en international "turnering" for computerskak.

Brættet er klart og tydeligt i 2D, men forvirrende i 3D. Der er masser af sværhedsgrader og valgmuligheder, og det hele er flot præsenteret med bl.a. samplet tale (som kan slås fra). Alt i alt et imponerende skakspil.

OVERALL 86%



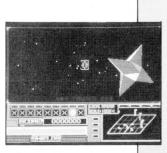


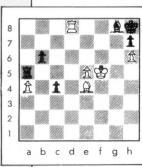
16 Blitz Amiga, ST

Det eneste positive ved dette spil er prisen; kr 79.95. Til den usle sum kan man vel ikke forlange alverden, og det får man heller ikke med Kelly X.

Til gengæld får man et nogenlunde hæderligt 3D shoot'em up med udfyldt vektorgrafik, og dårlig lyd. Der er ikke andet end ren og skær blasting, så det bliver hurtigt ensformigt. Men hvis du synes Elite er kedeligt, så er det her måske noget.

OVERALL 76%







I 100 FORSTÆRKERE
TUNERE, CD
PLADESPILLERE
BÅNDOPTAGERE
HØJTTALERE, HI-FI TV
VIDEO OG TILBEHØR
MED FOTO PRISER OG ARTIKLER



Hi-Fi nyheder til hele året. Arets heriste garve to habour habour

Der bliver rift om næste nummer at Computer ACTION. Så hvis du ikke er CA-abonnent, så sørg for at være blandt de første i bladkinsken. når jagten går ind

l februar nummeret kan du bl.a. læse



Det sker i

mp CTION # 2

l din bladkipsk den 25. januar

WHENDTE PROBLEMANIMUMER John The Land T ROVRENDTE PROGRAMMORER!

Wishing the state of a state of the state of JOYSTICK TEST

SPILLING LESSET PRINTER OF SET Er det software husene? Er det distributørerne? Hvad hare teleres for svar? Disse log mange here de skyldige at sine til deres for svar? Disse hummer at Compute sportosmal biwer besvaret i næste hummer at compute sportosmal biwer besvaret i næste hummer. SPIL PRISER!



Da Søren bad mig om at skrive dette indlæg, valgte jeg et emne, som har stor betydning for mig som spil-designer: manglen på fantasifuldt spildesign - både på hjemmecomputerne og i spillehallerne. Umiddelbart ser det måske meget godt ud. Vi får hele tiden bedre grafik, og sound-tracks der er så gode, at de

næsten kunne sælges på plade.

arcadehallerne er der endda

bevægelige maskiner, der virke-

lig får os til at føle, at vi flyver et

rumskib. Så hvad er problemet? Problemet er, at mange af disse "fantastiske" spil simpelthen er kedelige. Grunden til dette er, at det grundlæggende design bag de fleste af spillene er ældgammelt. For at illustrere dette, vil jeg tage fat på to af nutidens mest populære spil og vise, hvad der virkelig gemmer sig under overfladen. Det ene spil er en state-ofthe-art Amiga blaster, og det andet er en kendt arcademaski-

Lad os først tage Shadow of the Beast fra Psygnosis. Her er et spil, som virkelig er teknisk imponerende med den bedste grafik, jeg nogensinde har set på en computer. Men hvad er essensen af gameplayet bag alt det tekniske trylleri: du styrer en lille mand, som går rundt på et spilområde bestående af flere skærme. Hans opgave er at bevæge sig fremad i området og at indsamle objekter, som åbner døre eller giver ham visse ekstra kræfter. Undervejs er der mange forhindringer - fælder eller monstre - som altid dukker op på præcis de samme steder, og opfører sig helt ens, hver gang

Jeff Minter (kendt for sin imponerende hårlængde og store kærlighed til Pink Floyd, kameler og lamaer) er en af de få spil-designere, der har været med helt fra begyndelsen. Hvad mener denne garvede programmør om livet, universet og alt det der?

man møder dem. Gameplayet er meget begrænset. Det eneste man skal gøre er at tegne et kort, lære hvor nøglerne og dørene er, hvor monstrene kommer frem, og hvordan de skal rammes. Hvis alt dette lyder bekendt, er det fordi du har prøvet det hele tusind gange før - fra **Manic Miner** tiden og frem til idag.

Mit andet eksempel er hentet fra arcade-hallerne. R-Type er ved første øjekast meget lovende med en flot, "organisk" grafik. Desværre er spildesignet forudsigeligt: du flyver med fastlåst hastighed henover en serie af for-hindringer, mens du skyder efter fjender, som altid kommer til syne på præcis samme tid og sted, hver gang du spiller. Dybest set er dette spil ikke andet end Scramble med flot grafik og et lidt mere avanceret våbensystem.

Disse spil er udmærkede de første par gange du prøver dem, men når du først har gennemført nogle levels, falder spillets underholdningsværdi kraftigt. Den vigtigste grund er, at progressionen er identisk, hver gang du spiller: fjenderne kommer altid frem, præcis hvor du venter dem, så alt hvad den erfarne spiller behøver gøre, er at placere sit skib det rigtige sted, og så vente på, at de små skiderikker flyver blindt ind i din laser- strøm. Hvis du dør på level 7, bliver du nødt til at gentage syv identiske levels, før det igen begynder at blive interessant. Den slags spil kræver hverken fantasi eller intelligens - bare blind udholdenhed, mens du lærer fjendernes angrebsmønstre udenad, og så evnen til at styre dit fartøj nogenlunde præcist. Det er spil som disse, der har givet shoot'em-ups et dårligt ry.

Disse mønster-baserede spil er et stort tilbageskridt til videospillenes tidligste barndom. Det er længe siden, at designerne overhalede dem med spil som William's klassiske Defender og Stargate. I disse spil er der ingen forudsigelige mønstre. Du kunne selvfølgelig lære en fjendes natur og temperament at kende, men hver eneste modstander havde en vis grad af intelligens. De stillede sig ikke bare op på en række for at blive skudt. De undveg din ild, angreb dig, jagtede dig rundt, og forsvarede sig selv med intelligent placerede skud. Det scrollende landskab var desuden en integreret del af gameplayet: du kunne flyve rundt som det passede dig, idet du selv bestemte både retning og hastighed - i modsætning til den fastlåste scroll, som har hjemsøgt de progressive shoot'em-ups siden Nemesis, og som simpelthen er en metode til at præsentere fjender og forhindringer på rad og række. Det giver slet ikke nogen fornemmelse af en interaktiv "verden", som spilleren virkelig kan

Defender og Stargate varslede ellers en lys fremtid for computerspil med tilhørende "spilverdener" beboet af udspekulerede aliens. I disse spil kunne spildesig-neren skabe sit eget univers, definere regler og "hjerner" for fjenderne, så spilleren bagefter måtte bruge både fantasi og lyn-reflekser for at overleve. Dengang så det ud til, at de gamle og ensformige "lær udenad" spil var et overstået kapitel i spilhistorien, på linje med sort/hvid grafik og loading fra kassettebånd.

Og her står vi så - i vores fagre nye 16-bit verden - med vores mega-maskiner og vores megabytes, og hvad bruger vi dem så til? Xenon II: en hysterisk computerpresse udråbte det enstemmigt til et af de bedste spil nogensinde. Og hvad er det? Et lodret scrollende Scramble med en halvdårlig kollisons- detektion og nogle ekstra våben.

Kast et blik på de fleste af nutidens øvrige spil, og du vil se, at det er de samme gamle ideer, der går igen: progressive shoot'em-ups, 16 millioner kung-fu spil, kørespil, film licenser (næsten altid om små mænd, der går omkring og skyder, slår og samler ting op)... Der er nogle få mere avancerede spil -

Populous, Interphase, Virus men min pointe er, at disse spil blot er (meget) sjældne undtagelser, der bekræfter reglen.

Hvorfor er det sådan? Jeg tror at en del af problemet skyldes, at nutidens computere simpelthen er for gode for mange spildesignere. De ved at de kan slippe afsted med det samme, gamle gameplay, hvis bare de hyrer en god grafiker og musiker. Mange spilanmeldere går alligevel aldrig i dybden med spillene, så hvorfor have alt besværet med at udtænke et nyt design? Alle de klassiske spildesigns stammer tilbage fra den tid, hvor maskinernes grafik og hukommelse var be-grænset. Dengang kunne man ikke forklæde en gammel ide i

smart grafik, så designerne var simpelthen nødt til hele tiden at forbedre gameplayet og udtænke nye designs. Dette førte til så gode spil som Joust, Tempest, Stargate, Sinistar, Quix, Quantum... det sidste store design af betydning i arcadehallerne var Marble Madness. Siden da har det hele stort set været nye ud-gaver af meget gamle temaer med en mere moderne grafik.

Denne sørgelige tilstand har en klar parallel i musik-branchen: i de sene 60'ere og først i 70'erne var der et meget varieret musikudbud med mange eksperimenterende grupper. Så sent som i '79 var der stadig masser af energi tilbage i branchen med punkmusikken, der gjorde sit overraskende indtog på hitlisterne. Men fra midten af 80'erne kom billigt og avanceret musikudstvr på markedet, og det er derfor hitlis-terne idag oversvømmes med "jeg har en sampler og ved hvordan man trykker på START knappen" musik.

Med avanceret udstyr kan man få enhver gammel sang til at lyde interessant - eller få et gammelt spil til at se imponerende ud. Vi (og her taler jeg på vegne af alle spildesignere) bliver nødt til at sikre, at kreativiteten ikke bliver kvalt i alle de nye teknologiske hjælpemidler. I stedet burde vi bruge teknologien til at udvikle mere avancerede spil - med



Jeff Minter

dynamiske spilverdener, udspekulerede fjender, nye kontrolmetoder og nye temaer. Hvorfor ikke eksperimentere med nye abstrakte ideer, baseret på teknologiske fremskridt - som (f.eks.) et spil, der foregår i en verden af Mandelbrot-fraktaler. Mulighederne er uendelige, og alligevel bliver vi spist af med endnu et lodret scrollende Scramble.

Det eneste jeg beder om, er at spildesignere bruger lidt mere nytænkning, når de udformer nye spil, i stedet for bare at klæde et træt, gammelt gameplay ud i smart, nyt tøj. De skulle gøre som jeg - spille Stargate hver morgen, så de selv kan opleve, hvad klassisk spildesign vil sige. Hermed mener jeg ikke, at vi bare skal kopiere de gamle spil - vi skal bruge dem som eksempler på originalt design, og så udvide, forbedre og eksperimentere. Til læsere og anmeldere vil jeg sige: Vær mere opmærksomme på det grundlæggende spildesign, og lad jer ikke imponere af det seneste mønster-baserede, progressive shoot'em-up. Ellers vil spil- designets ædle kunst være tabt for evigt.

(Oversat af Søren Bang Hansen)

ALT PÅ ET BRÆT!

Aldrig før har der været så mange grunde til at abonnere på Nordens førende spilmagasin...

Som abonnent på Computer **ACTION har du mange forde**le. For det første får du et blad helt gratis. For det andet får du Nordens bedste spilmagasin bragt lige til døren - hver måned, og ofte endnu før det er ude i kioskerne. For det tredje kan du som CA- abonnent frit benytte dig af vores populære adventure helpline. Og endelig kan du nyde godt af de vidt forskellige til-bud, vi hver måned bringer på denne side. Fordelene er til at få øje på, så send kuponen til os i dag, og nyd din nye tilværelse som CA- ABONNENT!

Et virkelig originalt spil, hvor en

flok grådige gribbe kæmper

indbyrdes om ådslerne.

SPÆNDENDE BRÆTSPIL

Vælg mellem

VULTURES

eller

ASCENT

FORHANDLER LISTE

Allerad Brønderslev

BY

Fredensbora Fredericia Frederikshavn Frederiksværk Grenå

Haderslev Hellerup Herning Hillerød Holbæk

Holstebro Horsens Ikast København

Kolding Kolding Næstved

Nyk. Falster Nyk. Mors Randers Roskilde

Silkeborg Skive Sønderborg Sønderborg Stenløse

Struer Thisted Veile Viborg Viborg

Ølstykke Åbenrå Århus Århus

FORRETNING

Allerød Computer Dam Foto & Computer Foto Ole Photo-Team Dam Computer Sandner Computer V. Hansens Boghandel Flemming Andersen Reffling Foto & Computer

Herning Elektronik C.P. Data Hagner Computershoppen Fotohuset

Søndergård Computer Betafon

Fotomagasinet Photo-Team Georg Christensen Digi-Soft

Dam Foto & Computer Center Foto

Ribe Foto & Computer **Reidl Computer** Søndergård Computer Chr. Richardt Photo-Team

Ingversen Foto-Huset K.S. Foto & Computer

Dam Foto & Computer **Byskov Computer** Vestergade Computer Dam Foto & Computer Computercentret

Photo-Team Photo-Team Jens Basse Computer **ADRESSE**

MD. Madsensvei 12 Algade 76 Jernbanegade 3 Gothersgade 19 Danmarksgade 49 Nørregade 26

Torvet 8 Nørregade 2 Strandveien 155 Vestergade 13

Slotsgade 10 Ahlgade 26 Hafnia Hus

Thonbogade 5 Strøget 22 Istedgade 79 Østergade 11

Helligkorsgade 16 Axeltory 10 Tværgade 6

Vestergade 4 Slotscentret Nederdammen 37

Algade 27 Vestergade 16

Nørregade 16 Perlegade 49 Rådhustorvet

Stenløse Center 46 Vestergade 3

Frederiksgade 8 Nørregade 24 Vestergade 4

Sct. Mathiasgade 62 Frederiksborgvei 7

Nørreport 19 Bruunsbro 11 Ryesgade 37



Et meget flot spil, hvor det gælder om at bestige et bjerg. PLUS



SMART DESIG-NER JOYSTICK

Et supersmart gør-det-selv joystick, som alle kan samle på under en halv time. Suveræn kvalitet med solide microswitches

FOR KUN ABONNENT-PRIS: KR 250,-

Brætspil Joystick kr. 457, **Normalpris** kr. CA-RABAT

Vil D	U være	CA-abo	onnent?

☐ JA, SELVFØLGELIG!

Giv mig omgående et abonnement på Computer ACTION. Et helt års forbrug (11 numre) for KUN 295 kr.

Som abonnent kan jeg drage fordel af de eksklusive tilbud på denne side. Jeg kan desuden benytte adventure-sektionens populære telefon-helpline, helt

Beløbet er Vedlagt i check. Girokort ønskes tilsendt.

Postnr./By:

Send kuponen til: Computer ACTION St. Kongensgade 72 1264 København K Eller bestil dit abonnement på tlf: 33 912833

* Tilbudet gælder i de forretninger, der er nævnt på forhandler-listen her på siden. * Du kan kun benytte tilbudene, hvis du abonnerer på Computer ACTION. Som

bevis på at du er CA-abonnent, kan du vise din forhandler et eksemplar af bladet (bagsiden er stemplet med dit navn og adresse) + evt. ID. Hvis du ikke allerede abonnerer, kan du benytte kuponen nederst på siden.

* Der er ingen garanti for, at du alle steder vil kunne vælge, hvilket af de to brætspil du vil have.

* Tilbudet gælder så længe lager haves, så skynd dig hen til din forhandler!

DRØMME ER GRATIS.

Q.OOK.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR
DANSK OPSTARTPROGRAM
BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION
4.096 FARVER
HOJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET
MUSIK I STEREO

SYNTHEZISER
TALE
TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR: VIDEOREDIGERING

CAD
DESIGN
UDVIDELSE

MIDI WORD DE

WORD PERFECT

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

Commodore
Fordi fremtiden forlængst

Fordi fremtiden for er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER OG DELTAG I VORES STORE SOFT WAREKONKURRENCE.